

NOUVEAU
Génération 4
le magazine des nouveaux
jeux informatiques et vidéo
ATARI - AMIGA
NINTENDO - SEGA
N°2
77 nouveaux
jeux testés
EXCLUSIF !
Les projets de
48 éditeurs
AMIGA :
Tous les logiciels
Listings basic
M 4681 - 2 - 25,00 F
3794681025007 00020
Belgique : 190 FB - Canada : 6. 95 $C - Suisse : 7. 50 FS

NOUVEAU

GUIDE de TOUS les JEUX VIDEO

de



GENERATION 4 :
Le magazine des nouvelles machines

AMIGA ATARI ST NINTENDO SEGA

ATARI AMIGA NINTENDO SEGA

UNE CONSOLE... OU UN ORDINATEUR ?

PLUS DE 250 JEUX AU CRIBLE

SPECIAL - N° 1 - 35 FRS

Génération 4

← GENIAL !

Directeur de la publication et rédacteur en chef: Godefroy GIUDICELLI. Ont collaboré à ce numéro: Nicole LAMBERT, Florence NIVELET, Yann MELET, Stéphane LAVOISARD, Franck LADOIRE, Didier LATIL, Robert FRANCHI, Betty FRANCHI, Marc DJAN, Michael SPORTOUCH, François PAUPERT, François GABERT.
L'illustration de couverture est celle d' Obliterator, le prochain jeu de Psygnosis.
GENERATION 4 est édité par PRESSIMAGE, SARL de 2000 francs. 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépôt légal 4ème trimestre 1987. Tarif de l'abonnement 200 francs (10 numéros) pour la France et l'Europe. Par avion: 260 francs pour l'Europe et 300 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.

Imprimé en France: Fecomme - SNIL. Photogravure: S.O.S. - Expression graphique - Robin . Photogravure et transcodage: Incidences . Publicité: Antoine HARMEL:(1)42 49 56 29.

EDITORIAL

Tout chaud pour les fêtes de Noël, voici GEN 4 dans sa formule magazine. Nous l'avons voulu copieux, le plus complet possible. Et évidemment, nous avions mésestimé l'ampleur de la tâche. C'est pourquoi GEN 4 sera, dans un premier temps, bimestriel.

Pour devenir mensuel, il faudra que GEN 4 vous plaise suffisamment (nous attendons avec impatience de connaître votre avis à son sujet), mais aussi qu'il plaise à suffisament d'entre vous. Pour le faire connaître, nous comptons un peu sur vous. Si vous voulez nous aider, rien de plus facile. Vous détachez le poster central d'Obliterator et vous le collez à l'intérieur de la vitrine d'un commerçant qui vous le permet ou dans un endroit où il passe beaucoup de monde (école, lycée, gare, etc). La face qui comporte le texte doit pouvoir être lue de l'extérieur. Si vous y parvenez, vous nous écrivez en nous indiquant votre nom et votre adresse et bien sûr l'adresse exacte de l'endroit où vous avez pu afficher ce poster. Nous vous renverrons aussitôt deux posters identiques non pliés et non agrafés, donc beaucoup plus jolis, que vous pourrez cette fois garder pour vous.

Rendez-vous en février pour le numéro trois, avec bien sûr tous les nouveaux jeux et le dossier "Graphisme sur Amiga" que nous retardons de deux mois pour y inclure les fantastiques nouveautés de décembre.

SOMMAIRE

Vous voulez tout savoir sur les prochains jeux qui occuperont vos longues nuits d'hiver, ne manquez surtout pas cette rubrique. Nos journalistes, toujours plus fouineurs vous proposeront, chaque mois un nombre incomparable de scoops.

AMIGANOID

C'est un superbe casse-briques, peut-être le plus beau qu'il m'ait été donné de voir. L'Arkanoid d'arcade doit en être mort de jalousie.



AMIGANOID : Le deuxième tableau.



THE WAY OF LITTLE DRAGON

Voilà le jeu de Karaté qu'il manquait sur Amiga. Il est présenté par PARSEC SOFTWARE. La démonstration est superbe, on y reconnaît d'ailleur le « petit dragon », plus connu sous le nom de Bruce Lee. Les combattants sont vus de côté comme dans la majorité des logiciels de Karaté, et l'un d'entre eux est le célèbre petit prince du Kung Fu. Les animations comme la musique sont fantastiques.

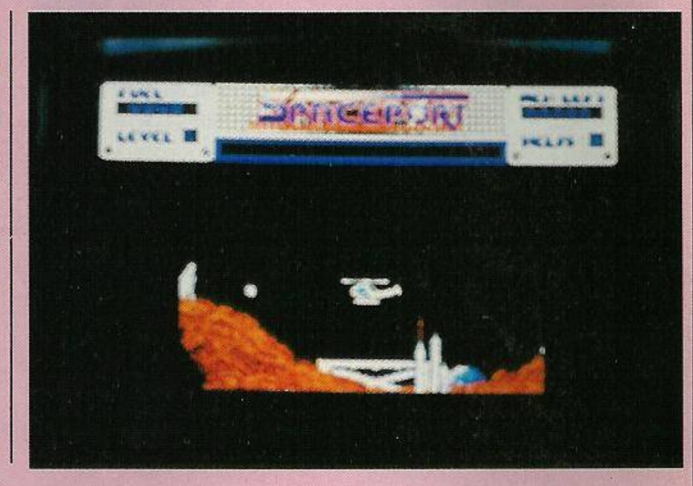


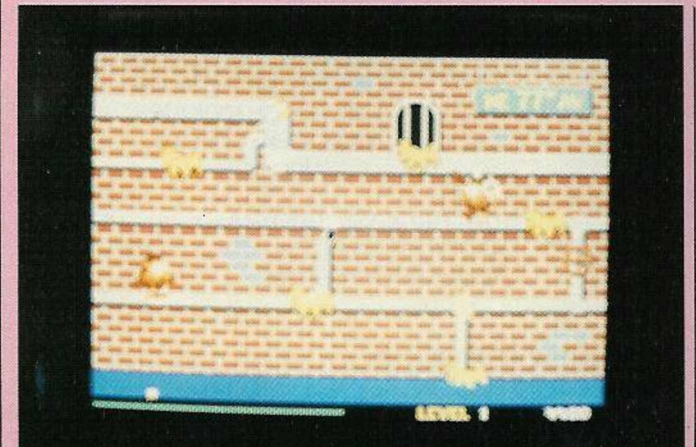
THE WAY OF THE LITTLE DRAGON : la présentation, superbe

SPACE PORT

Encore un jeu sur Amiga, ce logiciel rappelle Fort Apocalypse, qui eut un franc succès sur Atari 800 et C64. Il faut y conduire un hélicoptère à travers un monde sous-terrain, éviter l'ennemi, et libérer vos compagnons prisonniers.

SPACE PORT : bien présenté, mais la graphisme du jeu n'est pas à la hauteur.





CRACKED

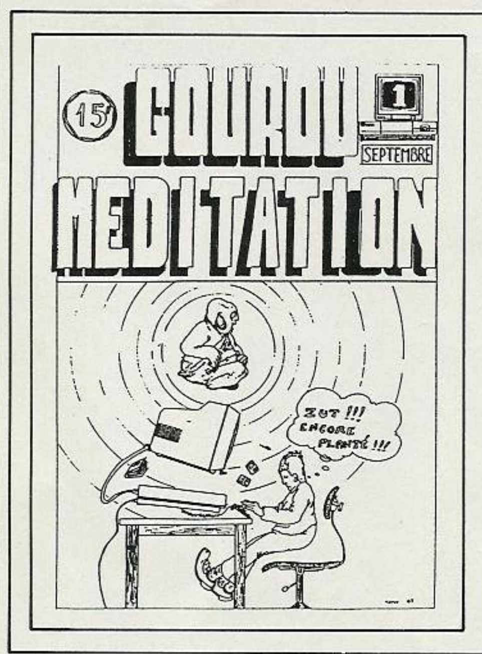
Extrêmement original, et plein d'humour, Cracked fait partie de la nouvelle gamme de jeux ST présentée par Atari. La réalisation est proche de la perfection. Le combat à coup d'œufs pourris du deuxième tableau est d'un réalisme effarant. Encore un petit chef d'œuvre des hongrois d'Androméda.

CRACKED : Le deuxième tableau.

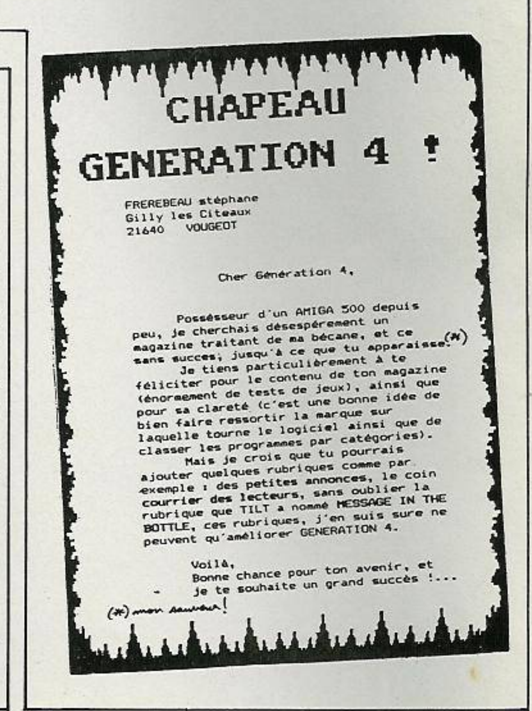
Courrier

C'est avec un grand plaisir que nous ouvrons cette rubrique dans laquelle nous vous répondrons chaque mois. Mais nous aimerions créer ici un véritable forum du jeu, où chacun pourra faire ses critiques, donner ses conseils, et ses trucs, ou même présenter des logiciels. Nous attendons votre courrier avec impatience. N'ayez pas peur de polémiquer, on adore ça.

Cher Stéphane,
Nous avons été très heureux de te lire, et nous sommes très fiers que notre numéro spécial t'ait plu. Nous le destinons à tous les fans de jeux, notamment du ST et de l'Amiga. J'espère que nos nouvelles rubriques te combleront, et que tu y apprendra plein de choses à propos de ta merveilleuse machine. Pour les petites annonces, ne t'en fais pas, ça viendra...
Ecris-nous souvent.
MARC pour le rédaction.



Salut confrère,
Très heureux de te faire un peu de pub pour ton fanzine. Il faut continuer à se passionner, c'est super. J'ai lu votre canard, il regorge de bons articles. GOUROU MEDITATION regroupe un ensemble de tests de jeux, d'utilitaires et de périphériques. Je me permets une énumération rapide : dans le numéro de septembre, on trouve pelle-mêle, les tests de **SCA TITLEMAKER, KARATE KID II, LA TABLETTE GRAPHIQUE** de marque indéterminée, **FLIGHT SIMULATOR II**, GRABBIT, FAERY TALE ADV., GALILEO, et de **SPACE QUEST**. Il est possible de se procurer le fanzine à l'adresse suivante. **Gourou Méditation 84, Domaine de Migron 64200 Biarritz**. Ça c'est de la pub, hein ?
MARC pour la rédaction.



CHAPEAU
GENERATION 4 !

FREREBEAU stéphane
Gilly les Citeaux
21640 VOUGEOT

Cher Génération 4,

Possésseur d'un AMIGA 500 depuis peu, je cherchais désespérement un magazine traitant de ma bécane, et ce sans succes; jusqu'à ce que tu apparaisse.(*)
Je tiens particulièrement à te féliciter pour le contenu de ton magazine (énormement de tests de jeux), ainsi que pour sa clareté (c'est une bonne idée de bien faire ressortir la marque sur laquelle tourne le logiciel ainsi que de classer les programmes par catégories).
Mais je crois que tu pourrais ajouter quelques rubriques comme par exemple : des petites annonces, le coin courrier des lecteurs, sans oublier la rubrique que TILT a nommé MESSAGE IN THE BOTTLE, ces rubriques, j'en suis sure ne peuvent qu'améliorer GENERATION 4.

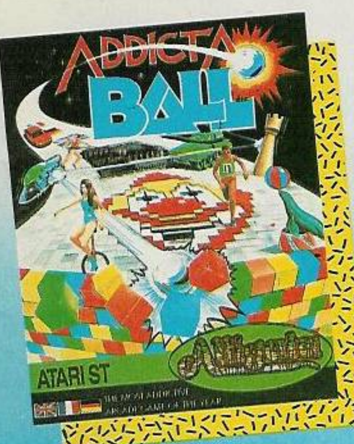
Voilà,
Bonne chance pour ton avenir, et je te souhaite un grand succès !...

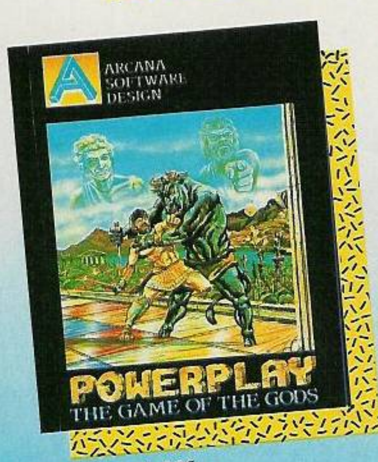
(*) mon sauveur !

LES HITS

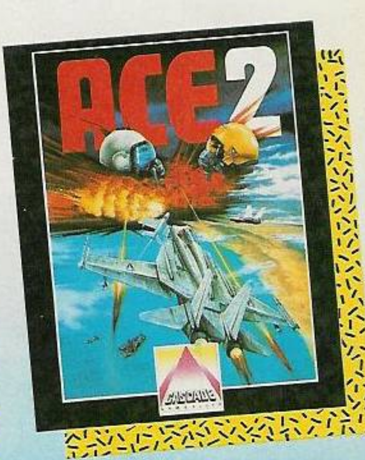
BACKLASH :
Un jeu d'arcade extraordinaire. Un graphisme fabuleux, une animation diabolique. De bons réflexes et une bonne anticipation sont requis. Votre ST ou votre Amiga sont poussés à leurs limites. Disponible sur Atari ST et Amiga.











ADDICTABALL :
Un casse brique génial où vous devez montrer votre sens de la stratégie. Le scrolling continu vous oblige à déployer maintes parades afin de parcourir les différents niveaux. Disponible sur Atari ST. De 1 à 2 joueurs.

POWERPLAY :
Un jeu de société où vous devrez allier connaissances et stratégie. 2 000 questions sur les sports, les loisirs, les sciences, etc. Créez vos propres questions et jouez en famille. Disponible sur Amstrad CPC K 7 et disk, Atari ST, Amiga. De 2 à 4 joueurs.

COMPUTER HITS :
Une merveilleuse compilation où vous découvrirez 10 best sellers + 2 jeux gratuits. (Version K 7). Un rapport qualité/prix imbattable. Disponible sur Amstrad CPC K 7, 12 jeux ; Amstrad CPC disk, 7 jeux.

ACE 2 :
La suite du fabuleux ACE. Vous pourrez piloter votre F 15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis. Différents niveaux de difficulté, animation remarquable. Disponible sur Amstrad CPC K 7 et disk, CBM 64 et 128, Atari ST, IBM PC.

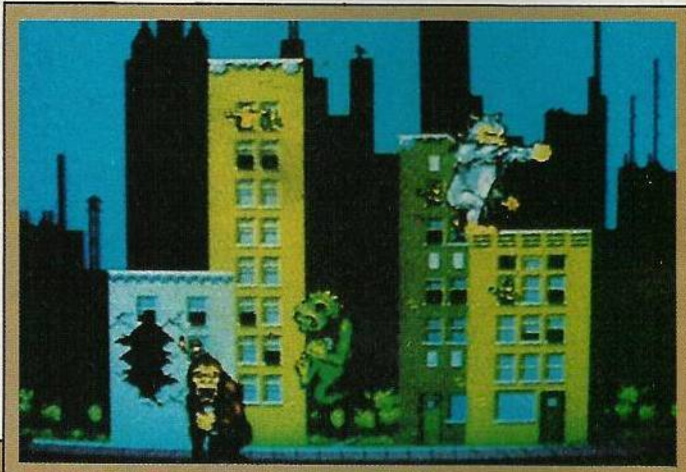
HYPERBOLE

Distribution :

Actual : Garonord - BP 604 - 93611 Aulnay cedex Tél : 45-91-09-29

TOUTES LES COMPAGNIES D'EDITION

Ce ne sont pas dix, pas vingt, pas trente, pas quarante, pas cinquante, mais, tenez vous bien, pas moins de 51 sociétés d'édition de softs pour vos machines préférées dont nous vous entretenons dans cet article en vous annonçant les sorties prévues par elles en cette fin d'année. Véritable panorama du paysage ludique qui vous attend, je vois déjà vos mines gourmandes s'illuminer de plaisir et je sens que votre rythme cardiaque s'accélère. Une exclusivité GENERATION 4 qui vous en prépare un certain nombre d'autres. A la fin de l'article, on s'abonne. Je vois pas comment on peut faire autrement.



ACTIVISION : Détruisez tout dans RAMPAGE

AACKOSOFT



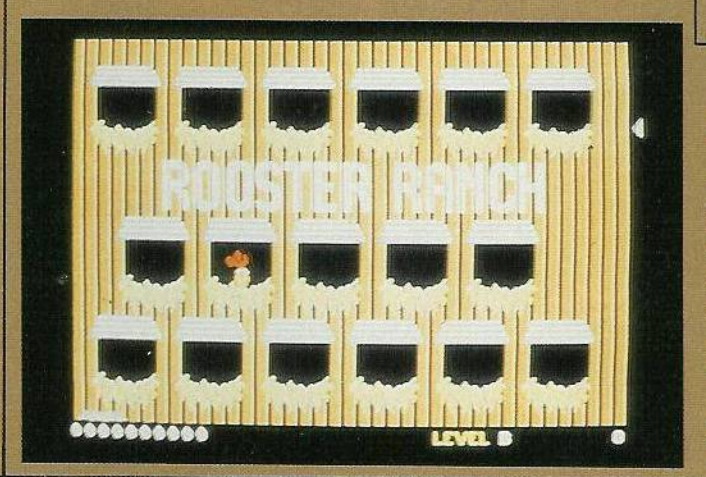
AACKOSOFT : Flight Deck

Cette compagnie Hollandaise, spécialisée sur MSX, lance ses programmeurs sur le 68000. Quatre logiciels sont prévus sur ST, et deux sur AMIGA. Nous aurons droit tout d'abord à FLIGHT DECK. Dans ce simulateur de combat aérien, vous pourrez piloter un avion de reconnaissance, le F-4, un chasseur, le F-14, et un bombardier, le A-6. Dans BATTLE CHOPPER, vous êtes aux commandes d'un hélicoptère de combat. Ces jeux arriveront courant novembre pour ST et AMIGA. POLICE ACADEMY 2 et INDY 500, une course américaine de monoplace, seront disponibles fin novembre sur ST. HYPE, un superbe jeu de tir pour Amiga, arrivera à la même époque.

ACTIVISION

La fin d'année va être très chaude. Tout d'abord ENDURO RACER annoncé il y a fort longtemps va enfin voir le jour sur ST. PREDATOR l'adaptation du film de SCHWARZENEGGER dans lequel vous devez libérer des compatriotes retenus prisonniers par des guérilleros sort sur ST en janvier. Toujours pour le mois de janvier est prévu pour ST : KNIGHTMARE un jeu d'aventure / arcade tiré d'une série télévisée. SYSTEM 3 qui est une filiale d'ACTIVISION prépare sur ST deux jeux de combat qui promettent beaucoup. Il s'agit de BANGKOK KNIGHTS un jeu qui vous permettra de devenir un expert de la boxe thailandaise et de THE LAST NINJA qui vous baladera à travers de multiples paysages qui seront les témoins de combats épiques.





ATARI

Après CRYSTAL CASTLE et JOUST, ATARI annonce ROBOTRON bien connu des possesseurs de la console VCS ainsi que MOON PATROL. Nous avons aussi vu tourner un jeu nommé X-OR, mais qui devrait sortir finalement chez une autre marque que ATARI.

ATARI

CARRAZ

Madame CARRAZ nous propose d'excellents logiciels éducatifs pour les moins de quinze ans. JE COLORIE et JE DECOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES, proposés aux 3-8 ans, sont déjà disponibles. Le superbe VIE ET MORT DES DINOSAURES, arrive début novembre. Dans ce logiciel, vous êtes un paléontologue en expédition à la découverte de toutes sortes de fossiles. IL ETAIT UNE FOIS devrait être chez les détaillants à la même époque. Ce jeu très original permettra à tous les petits, sachant déjà lire, de créer leurs propres contes. Pour les fêtes de fin d'année, les éditions Carraz proposent un bien sympathique sac-à-dos, tout décoré comprenant cinq logiciels d'éveil pour les 3 à 7 ans.

COCKTEL VISION



COCKTEL VISION : BLUEBERRY, aussi beau que la B. D.

La société de Boulogne Billancourt est bien dynamique. Pas moins de sept logiciels ST nous ont été proposés en octobre, six éducatifs dont BALADE A BIG-BEN et l'excellent jeu d'aventure AU NOM DE L'HERMINE. Mais aussi ASTERIX CHEZ RAHAZADE qui est testé plus loin. Ce logiciel superbe prouve une fois de plus la qualité de la production Française sur ST. Le héros d'Uderzo et son imposant compagnon crêvent l'écran par leur qualités graphiques et leur humour. Attention, COCKTEL n'entend pas s'arrêter là. BLUEBERRY arrive début novembre. Vous entamez une course poursuite avec le méchant Prosite afin de récupérer un fabuleux trésor. L'aventure est entrecoupée de nombreuses scènes d'actions. La qualité graphique dépasse, même celle de la bande dessinée. De nombreux autres logiciels sont en préparation, notamment des éducatifs, comme DECOUVERTE DE LA VIE, LA FOLLE HISTOIRE DE DON QUICHOTTE, ou encore MEWILO, un jeu d'aventure qui se passe aux Antilles.

COBRA SOFT

Après MEURTRES EN SERIE, HMS COBRA, et MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE, déjà disponibles sur ST, voici TURLOGH LE RODEUR, le logiciel dont vous êtes le héros. Vous devez retrouver la « sphère magique », qui permettra à votre roi Ydahaut de surveiller les frontières sud du royaume, sans quitter son chateau. Sortie prévue pour fin octobre. LA MARQUE JAUNE arrive en décembre. Blake et Mortimer, les célèbres héros de bandes dessinées, ont besoin de votre aide. Il faut absolument les aider à résoudre leur énigme. Les détectives en herbe vont pouvoir se mesurer à ces excellentes énigmes.

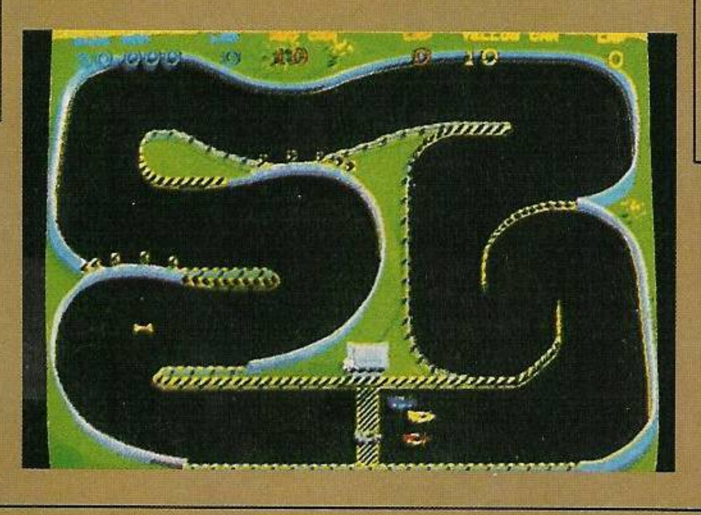
DOMARK

DOMARK comme bon nombre de ses concurrents va faire son baptème du feu sur le marché des 16 bits pour Noël. Son premier titre n'est ni plus ni moins que le célèbre jeu de société TRIVIAL PURSUIT qui sera disponible sur ST. DOMARK réalise aussi l'adaptation micro du dernier JAMES BOND : TUER N'EST PAS JOUER sur AMIGA. Une grande innovation c'est l'adaptation d'un livre en jeu d'aventure informatisé nommé 'NOT A PENNY LESS, NOT A PENNY MORE' sur ST. Vous devrez résoudre une énigme de fraude. Enfin trois adaptations d'arcades tirés de la guerre des étoiles sur ST :
STAR WARS qui sera suivie de L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE et enfin du RETOUR DU JEDI.

SATORY

Voici une compagnie française toute nouvelle dont la volonté est d'éditer des jeux de prestige : **HOT BALL**, leur premier logiciel, est une simulation de football vue de dessus d'un réalisme fantastique. Pour la première fois sur un ordinateur, il est possible de dribbler de l'intérieur et de l'extérieur du pied. On peut aussi tirer à raz de terre et en hauteur, déborder, centrer, et même faire des têtes. Un logiciel que les éditeurs européens s'arrachent et qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. Sortie prévue fin décembre.

ELECTRIC DREAMS



ELECTRIC DREAMS est une filiale d'ACTIVISION spécialisée dans les adaptations de jeux d'arcades. SUPERSPRINT est presque terminé sur ST et c'est la parfaite copie du jeu d'arcade : une voiture vue de haut dont Turbo GT sur ST s'est inspiré. RAMPAGE est l'adaptation du jeu de café qui vous met dans la peau de King Kong et vous permet de détruire toute la ville. IL sort sur ST fin décembre. Les prochaines adaptations annoncées sur ST sont : SUPER HANG ON fabuleux jeu de moto en 3 D, KARNOV qui s'inspire de Ghost'n Goblins et BIONIC COMMANDOS. Nous attendons toutes ces nouveautés avec une folle impatience.

ELECTRIC DREAMS : SUPER SPRINT,
enfin une arcade chez vous.

ELECTRONIC ARTS

L'un des géants du soft aux USA a été l'un des précurseurs sur AMIGA. Il a toujours privilégié l'AMIGA par rapport à l'ATARI mais cette tendance commence à s'atténuer un peu et dans l'avenir on verra de moins en moins de jeux uniquement réservés à l'AMIGA.
Un bel exemple de cette nouvelle politique est la sortie de MARBLE MADNESS et de BARD'S TALE sur ST. Le prochain jeu sur AMIGA uniquement sera FORMULA ONE RACING un excellent simulateur de conduite.
En Europe, ELECTRONIC ARTS distribuera TEST DRIVE un fabuleux jeu de voiture où vous conduisez des voitures de grande classe, qui sort sur ST et AMIGA. CRL, une filiale de la compagnie développe sur ST un casse brique nommé BALL-BREAKER, et sur ST et AMIGA un grand succès du SPECTRUM : TAU CETI.

ELITE SYSTEMS



ELITE SYSTEMS : La fantastique version de BUGGY BOY ST

La célèbre société anglaise se lance enfin à fond dans la voie du ST. Ouvrez bien grand vos yeux car les jeux sont impressionnants. Le premier disponible sera BATTLESHIPS, inspiré du jeu de société 'Bataille Navale' et programmé par MR STEVE BAK (Goldrunner....) en personne. Suivront rapidement : BUGGY BOY, l'adaptation d'un jeu d'arcade de conduite fantastique, plein de rebondissements et qui promet beaucoup ; THUNDERCATS, tiré d'un dessin animé s'inscrit quant à lui dans la lignée des grands jeux de recherche / action du type BARBARIAN. Pour finir, le fabuleux SPACE HARRIER absolument époustouflant, réalisé par des programmeurs francais. Ce jeu d'action est le premier à utiliser plus de 16 couleurs simultanément à l'écran. Une révolution sur ST ! ! ! Sa sortie est prévue pour décembre, ne le manquez surtout pas.

FIL

Après MISSION EN RAFALE, le simulateur de combat aérien ultra-rapide paru le mois dernier sur ST, le plus gros éditeur français nous propose un jeu d'aventure historique, VERSAILLES STORY et une course de voitures et motos, dont le nom ne m'a pas été dévoilé, le tout fin novembre.

ENGLISH SOFTWARE

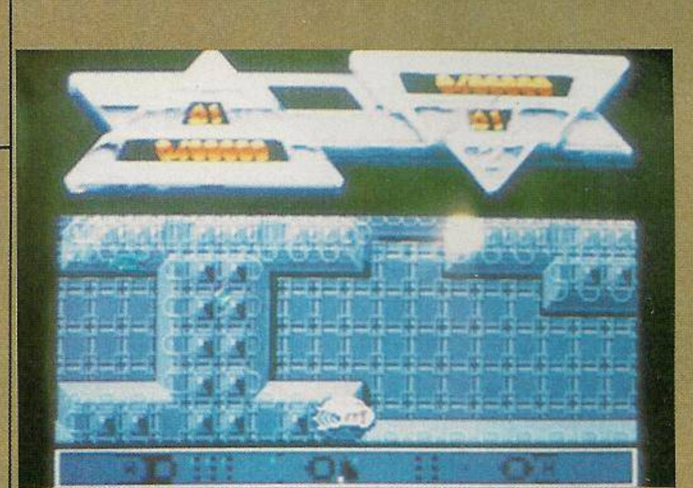
La petite maison d'édition annonce son retour fracassant sur ST avec un jeu de tir « à la Zaxxon », LEVIATHAN. Sortie prévue pour décembre.

FIREBIRD



FIREBIRD : BUBBLE BOBBLE, aussi beau que l'arcade.

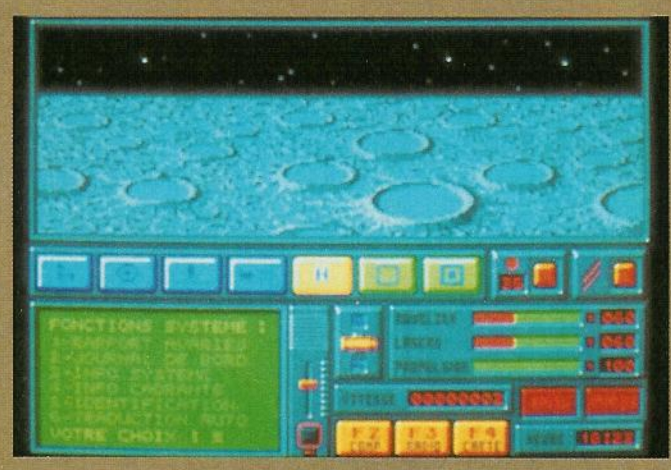
FIREBIRD est l'une des deux sociétés issues de British TELECOM. Elle est plutôt spécialisée dans lejeu d'arcade. Plusieurs excellents logiciels sont au programme. BUBBLE BOBBLE doit arriver ce mois-ci sur ST. Ce jeu d'arcade Taito possède cent tableaux et un style dessin animé plein d'humour. GENESIS, prévu pour décembre, est un jeu de tir à scrolling latéral, programmé par Steeve Bak. La rapidité du scrolling rappelle celle de Gold Runner, du même auteur. FLYING SHARK est un magnifique jeu d'arcade Taito, il sera chez vos revendeurs en décembre. STAR-TREK a été remodelé. Ce super jeu d'espace sera ce mois-ci chez vos revendeurs.



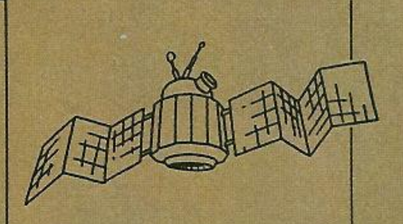
GENESIS, quelle vitesse !

FREE GAMES BLOT

Cette petite société Française se lance, elle aussi, sur ST et AMIGA. BLUE WAR 3 est une superbe simulation de combat sous-marin pendant « la Guerre du Pacifique ». CONQUETE GALACTIQUE arrive fin décembre sur Atari. Il faut y voyager d'un bout à l'autre de la Galaxie, décoder des messages, combattre, surveiller des ordinateurs et tout, et tout. J'ajoute que ces logiciels sont distribués par Epyx aux USA et GO en Europe (Une preuve de qualité non ?), et que les versions Amiga sont en cours de développement.



FREE GAMES BLOT : CONQUETE GALACTIQUE.

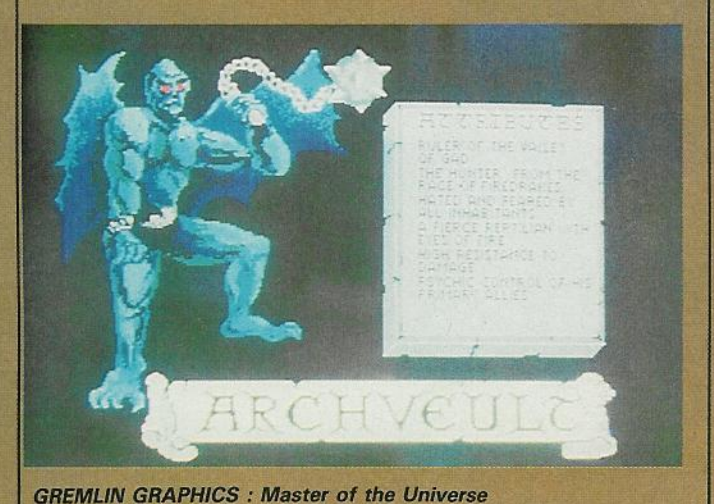


GO

Voici la nouvelle société lancée par US GOLD afin de créer plus de titres originaux (c'est un signe des temps, la demande en droits d'arcade est trop forte, les prix atteignent la démesure et les gros éditeurs comprennent qu'il faut se remettre à créer). GO attaque en fanfare le marché ST, avec en novembre, WIZARD WARZ. Ce jeu vous renvoit à l'époque médiévale quand les sorciers et les maîtres de guerre dirigaient le monde. Voici un exemple type de l'édition GO, un jeu de rôle avec beaucoup de graphiques et d'action. En décembre, CAPITAIN AMERICA arrive. Il aura besoin d'un bon coup de main pour empêcher le Docteur Melglomann de lancer ses missiles remplis de bactéries sur les Etats Unis. BRAVESTARR, un autre jeu d'action avec la poupée bien connue, arrive pour la fin de l'année (On n'a pas fini de tester des jeux sur GENERATION 4).

GREMLIN GRAPHICS

Encore un éditeur plein de punch ; GREMLIN est l'une des cinq compagnies anglaises très proches du grand Manitou US GOLD. C'est certainement la plus créative de ce groupe sur ST. L'an dernier nous avions eu droit à un très bon TRAILBLAZER. Avant la fin décembre, huit nouveaux titres qui viendront combler notre boulimie ludique. Tout d'abord, n'oublions pas 3D GALAX, le Space Invaders « new look » testé plus loin. GARY LINEKERS SOCCER, un football mi-stratégie, mi arcade suit dans la foulée. ALTERNATIVE WORLD GAME, réalisé par les super programmeurs hongrois du groupe ANDROMEDA arrive en novembre. Il offre une alternative pleine d'humour aux sports trop sérieux. Fini les courses « bébêtes », les sauts en hauteur trop communs, et vive la course de sacs et les sauts de mur. BLOOD VALLEY, un jeu d'aventure-arcade, NIGHT RAIDER, et DEFLEKTOR regroupant cinquante neufs tableaux dans lesquels il faut diriger un rayon laser à l'aide de miroirs sont, eux aussi, prévus pour novembre. Mais le cadeau de noël GREMLIN, c'est un splendide MASTER OF THE UNIVERSE dont je rêve déjà jour et nuit. Mille excuses aux fous du vélo, j'allais oublier TOUR DE FORCE, la première course de vélo ST.



GREMLIN GRAPHICS : Master of the Universe

HEWSON

Ils débutent eux aussi sur ST avec RANA RAMA un succès sur 8 bits qui s'inspire directement de GAUNTLET ; suivront les versions de URIDIUM sur ST et AMIGA qui en réjouiront plus d'un.



INFOGRAME





IZNOGOUD, bientôt Calife ?

INFOGRAME : BIVOUAC, sous la neige, les creuvaces.

Voilà un an déjà que la société lyonnaise nous présente de très bons logiciels pour ST. Eh bien, pour le bonheur de tous, elle continue. Plus encore, TNT, LES PASSAGERS DU VENT et PROHIBITION arrivent en décembre sur AMIGA. Sympa, non ? Sur ST quatre nouveaux jeux sont au programme. LES DIEUX DE LA MER, qui est une simulation de ski nautique avec slalom, saut, et figures libres est déjà disponible. BIVOUAC, est une simulation de course de montagne organisée en deux parties. La préparation : heure et époque de départ, sélection du matériel, et la course par elle même, à travers neiges et glaciers, parois rocheuses, et crevasses. IZNOGOUD est tiré de la bande dessinée du même nom. Dans ce jeu d'action aux graphismes superbes et au scénario délirant, vous aiderez le grand Vizir à devenir Calife à la place du Calife. La sortie de ce logiciel est prévue pour la fin octobre. Enfin, L'AFFAIRE qui est prévue pour ST et AMIGA, est un jeu d'aventure dans lequel après deux ans de prison immérités, vous essayez de découvrir la vérité.

B&JL. LANGLOIS ET KHYILKHOR

Le Fantastique Trio du Manoir de Mortevielle nous annonce une Jolie Série de Jeux sur ST et AMIGA. Fin décembre, vous aurez le droit à une nouvelle enquête de Jérome LANGE. Son titre ? MAUPITI ISLAND. Le seul petit défaut du premier titre est réparé : les graphismes sont superbes. Un mois plus tard, vous aurez droit à une quête dans une Grèce antique imaginaire nommée GRECE. Dans ce jeu très complet, vous trouverez de l'action, de l'aventure, et même des questionnaires. Deux autres nouveautés sont au programme : une simulation de course automobile dont le nom n'est pas encore défini et un jeu éducatif, avec notament des questions et du coloriage, dont le titre est JEU DE GAMIN.



B&JL. LANGLOIS ET KHYILKHOR : MAUPITI ISLAND, la nouvelle enquête de Jérome Lange

LLAMA SOFT

Jeff Minter, le « baba cool » de la micro, se lance lui aussi sur ST. Après COLOURSPACE I et II, il nous propose un jeu de tir extrêmement rapide. Le nom de ce logiciel n'est pas encore défintif, ce sera probablement DIE FILTH. Sortie prévue fin décembre.

LORICIELS

La société de Marc Bayle et Laurant Weill s'affirme comme le fer de lance de l'édition française sur ST. Deux super-produits : SAPIENS et MACH 3, un jeu fantastique en 3 D. Fin novembre devrait arriver un super jeu d'aventure : L'HISTOIRE DES TEMPS. Mais ce n'est pas tout ; le premier septembre Loriciels a ouvert son studio de création à Annecy. Les développeurs de province bénéficient ainsi d'un soutien logistique et technique. Dans le même temps la société de Rueil s'intalle en Angleterre. Eh oui, chez LORICIELS, on édite, on distribue, on exporte : c'est ça, le dynamisme.

MELBOURNE HOUSE



MELBOURNE HOUSE : KELLY X, superbe.

Celà faisait un bon moment que MELBOURNE n'avait rien sorti de nouveau sur C-64 et AMSTRAD, ses machines de prédilection. On se posait alors bien des questions au sujet de cette société habituellement très productive. Nos interrogations sont maintenant effacées car on sait que la société se consacrera uniquement au développement sur ST et AMIGA. Nous n'allons bien évidemment pas nous en plaindre d'autant que les démos des jeux prévus sont déjà fabuleuses.
Le premier à sortir devrait être ROAD WARS, la conversion d'un jeu d'arcade développé par ARCADIA aux USA sur des AMIGA améliorés. Oui vous avez bien lu, sur des AMIGA. C'est un jeu très rapide en 3 dimensions avec des graphismes somptueux. Ensuite arrivera ROCKFORD qui est lui aussi l'adaptation d'un jeu d'arcade utilisant la technologie AMIGA. C'est la version officielle d'arcade de BOULDER DASH. Deux jeux originaux sont aussi en cours de finition, il s'agit de : METROPOLIS, un jeu de recherche du type BRATACCAS avec une synthèse vocale très performante et de KELLY X un jeu de tir à scrolling vertical qui va surclasser tous ses concurrents tant il est maniable et magnifique. J'ai même failli mettre une pièce dans le lecteur de disquette car j'ai cru au jeu d'arcade. Tous ces jeux sortiront sur ST et AMIGA.

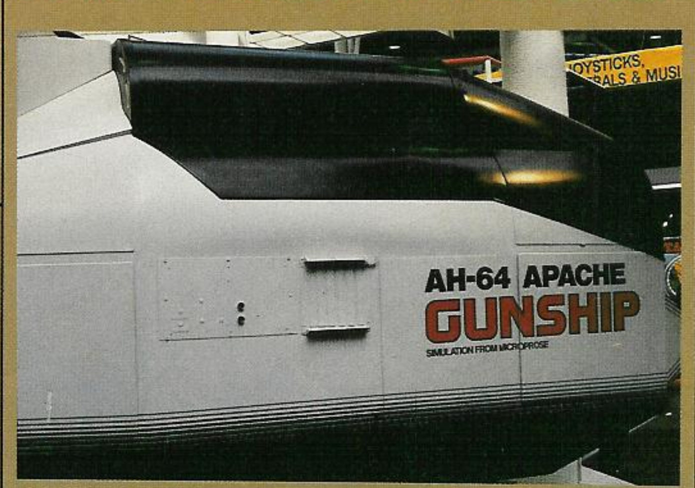


ROADWARS, un Amiga est déjà dans l'Arcade.



ROCKFORD, plus beau que Boulderdash

MICROPROSE



MICROPROSE : Le simulateur Microprose au PCW

La société de simulation américaine s'installe en France. Plus besoin de causer la langue de Shakespeare pour piloter un F15. GUNSHIP, la simulation d'hélicoptère de combat arrive en décembre sur ST, et un mois plus tard sur AMIGA. KENNEDY APPROACH, l'excellent logiciel de contrôle du trafic aérien est lui aussi prévu pour décembre. Mais la grande nouveauté MICROPROSE sur ST arrive début 1988 : PIRATES est une grande aventure du dix-septième siècle. Elle vous conduira dans la mer des Caraïbes, aux travers de combats épiques qui vous opposeront à de terribles adversaires. Le maniement est entièrement prévu au joystick.

MASTERTRONIC

Les spécialistes du jeu à prix cassé commencent à se spécialiser sur les 16 bits. NINJA MISSION un karaté déjà disponible sur ST arrive sur AMIGA. Sur AMIGA toujours FEUD, un dérivé de GAUNTLET ainsi que SPACE RANGER seront sortis pour fin décembre. Sur ATARI ST, sont prévus ou imminents : CHOPPER X, un jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous dirigez un hélico, ainsi que OUTCAST et STRIKE. Le prix des logiciels de la série MASTERTRONIC sur 16 bits sera aux alentours de 100 francs. Voilà qui réjouira bien des lecteurs qui se plaignent du coût des logiciels sur ST et AMIGA.

MICRODEAL





TANGLEWOOD, l'écran de jeu.

MICRODEAL : LEATHERNECK, Au combat.

Les nouveautés sont nombreuses : tout d'abord FRIGHT NIGHT un jeu interdit aux moins de 18 ans et qui en fera cauchemarder plus d'un tant il est effrayant. LEATHERNECK est un remake de COMMANDO aux graphismes et sons dignes d'arcade. TANGLEWOOD, une aventure / action dans laquelle vous explorez de nombreuses cités. ST SOCCER est comme son nom l'indique un jeu de football. Enfin GOLDRUNNER 2 (la suite) qui s'annonce spectaculaire est prévue pour janvier. A vos joysticks ! ! ! !



FRIGHT NIGHT, Terrifiant.



ERE

L'éditeur français d'Ivry sur Seine nous avait habitués à une production importante et de bonne qualité sur ST au début 1987. Il était à cette époque le fer de lance de la production française sur ST. Depuis la sortie d'Altair en Mars dernier, plus rien n'est venu nourrir nos belles machines. Il semble qu'ERE prenne un nouveau souffle, puisqu'une nouvelle série d'excellents logiciels nous arrive pour cette fin d'année. Trois programmes sont prévus. L'ANGE DE CRYSTAL dans lequel nous retrouvons les héros de Crafton et Xunk qui devront percer le mystère d'Antinès. Puis arriveront deux jeux d'aventures. L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD où vous traverserez d'innombrables galaxies, et le premier épisode des AVENTURES DU CAPITAINE BLOOD.

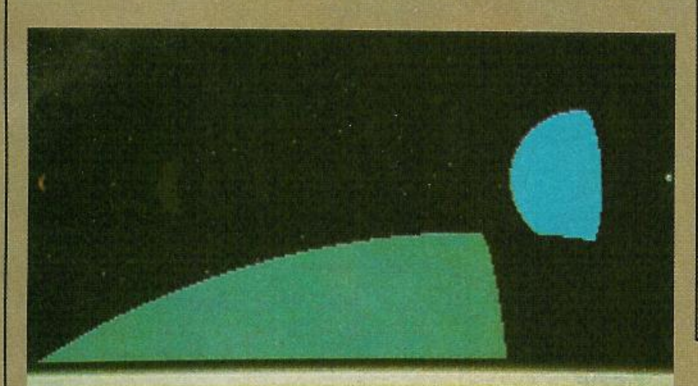


MICROIDS

Cette société proche de Loriciels est spécialisée dans la simulation. Elle nous réserve elle aussi de beaux jeux sur ST : 500 cc. a été retravaillé et sera distribué par Broderbound aux Etats Unis (rien que ça ?). Deux autres programmes suivent. PLAY BAC, issu d'un « jeu carton », est un logiciel comprenant deux mille questions qui vous aideront à réussir au Bac. Il sera disponible fin novembre, trois mille autres questions arriveront par la suite. QUAD, la super simulation de motocrossà quatre roues arrive en décembre. Elle sera suivie d'un jeu comprenant toutes les épreuves de ski alpin, dont un super slalom en 3D à faire frêmir les fous de la glisse.

MIRRORSOFT

Trois grandes nouveautés sont au catalogue pour la fin de l'année : BERMUDA PROJECT un jeu d'aventure / arcade qui se déroule au Triangle des Bermudes sur ST et AMIGA. SPITFIRE 40 est un simulateur de combat aérien très connu sur C-64 qui sort sur ST. Le dernier de la liste sera ORBITER, une simulation qui vous permet de contrôler la navette spatiale. Quel pied ! ! ! !



NOVAGEN : DAMOCLES, Mercenary II

OCEAN



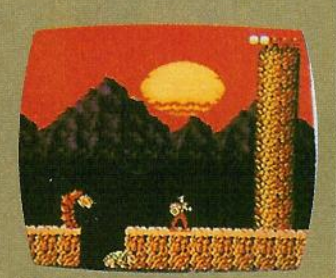
L'éditeur anglais nous annonce trois nouveautés avant Noël : WIZBALL, qui a déjà fait un malheur sur 8 bits, et dont les graphismes sont fantastiques ; ARMY MOVE, un jeu d'action, et ECO, une idée originale développée par Denton Designs, où vous êtes un amibe qui doit évoluer et survivre. Tous ces logiciels sont prévus pour ST et AMIGA. Dernière minute... un communiqué de mon petit doigt : COMBAT SCHOOL le super jeu d'arcade pourrait bien voir le jour aux alentours du mois de février sur ST et AMIGA. Ceci est un SCOOP.

OCEAN : WIZBALL, la version ST

La petite société d'édition de Birmingham nous propose deux logiciels progammés par le spécialiste des jeux 3D, Paul Oakes. BACKLASH ST, testé dans ce numéro est sans doute déjà chez vos revendeurs, la version Amiga sera disponible courant décembre. DAMOCLES, surnomé MERCENARY 2, est une superbe exploration spatiale en temps réel à travers dix neuf planètes. Le but est d'éviter la collision entre la comète Damocles et le système planétaire Eris. Ce logiciel sera disponible en janvier 1988 sur ST, la version Amiga arrivera le mois suivant. Encore des nuits blanches en perspectives pour les fous d'aventure spatiale.

NINTENDO

Pour la console NINTENDO, il existe au Japon environ 500 titres sur cartouche ou sur disquettes. Le nombre de nouveautés qui apparaissent chaque mois est phénoménal. C'est normal, le marché est gigantesque. En France, les possesseurs de la console ne bénéficient pour l'instant que des jeux sortis il y a deux ans au Japon. Les nouveaux ne sont pas pour l'instant importés mais ce n'est pas une raison pour les oublier.
TAITO l'un des leaders des jeux de cafés produit ses propres jeux sur la Nintendo : le catalogue est composé de LEGEND OF KAGE, ARKANOID, RENEGADE, ELEVATOR ACTION et il devrait s'enrichir dans les semaines qui viennent de BUBBLE BOBBLE, RASTAN SAGA et FLYING SHARK. Tous ces titres, vous l'avez compris, sont les adaptations des jeux d'arcades.

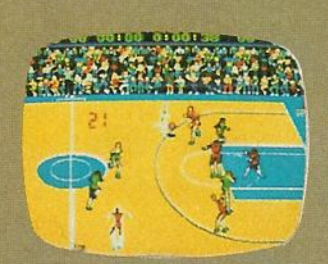


NINTENDO : RYGHAR.

CAPCOM propose sur Nintendo SECTION Z, GUNSMOKE mais aussi BIONIC COMMANDOS et LEGENDARY WINGS tous basés sur les jeux d'arcades.
KONAMI soutient à fond la console et adapte tous ses jeux de cafés en cartouche : GRADIUS mieux connu sous le nom de NEMESIS ; TRACK AND FIELD le jeu d'athlétisme qui a fait vendre un paquet de manettes, GREEN BERET un savant mélange de RAMBO et de KUNG FU MASTER, CASTLEVANIA un fabuleux jeu de recherche. Suivront très bientôt : GRYZOR et ROCK'N RAGE.
TECMO propose quant à lui RYGAR, MIGHTY BOMB JACK (la suite), SOLOMON'S KEY et STAR FORCE.



NINTENDO : GREEN BERET.



NINTENDO : LE BASKET

GENERATION 4 vous a cité ci-dessus 4 éditeurs japonais parmi les plus importants sur NINTENDO. IL en existe des dizaines d'autres et nous consacrerons à ce sujet un dossier spécial dans un prochain numéro.

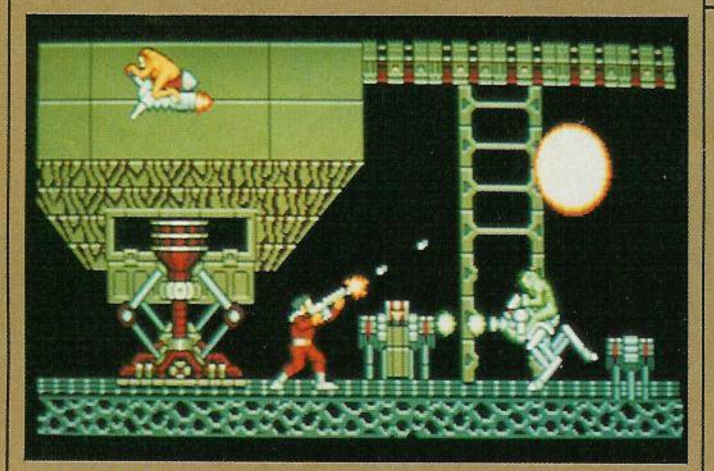
ORIGIN SYSTEM

La série des ULTIMA continue. Après ULTIMA IV, qui doit arriver fin octobre, totalement francisé sur ST, ce sera le tour de ULTIMA V, début 1988. Cette fois, vous combattrez des monstres animés à travers huit donjons, et trente villes. Il sera possible de jouer à plus de six en même temps. J'espère que vous aimerez autant que moi. Les nouveautés sont si nombreuses que j'allais oublier MOEBIUS, qui sera disponible fin octobre sur ST.

PRISM LEISURE CORPORATION

P. L. C était plutôt spécialiste de la distribution ; il nous propose, quand même, deux nouveautés sur ST et AMIGA. FOOTBALL MANAGER 2, qui vous plongera dans l'ambiance du football britannique, et vous permettra de devenir le meilleurs des entraineurs. EYE, est un jeu de stratégie. Il est tiré d'un jeu de carton créé aux Etats Unis par trois excentriques dont le but était de réaliser le jeu parfait. « Perfectly Simple-Simply perfect », voici la devise de ce jeu dont on dit qu'il est plus complexe que les échecs.

PSYGNOSIS



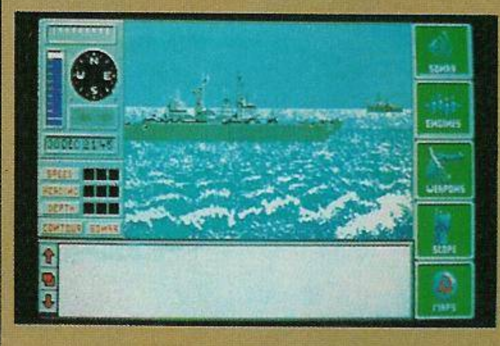
PSYGNOSIS.

La très sympathique équipe de PSYGNOSIS composée de DAVID LAWSON, JOHN ELLIS et IAN HETHERINGTON nous concocte des nouveautés impressionantes. Prévu pour mi-novembre un jeu du style BARBARIAN se déroulant dans une base spatiale. Son titre est encore 'top-secret' mais nous vous présentons une photo exclusive. Pour décembre, un jeu d'action devrait arriver. Là le titre n'est pas encore décidé par les développeurs. Enfin voici un grand scoop :
BARBARIAN 2 (la suite) est prévue pour fin janvier. Bravo Messieurs de PSYGNOSIS pour tant de créativité sur ST et AMIGA. Notons que les jeux annoncés sortiront simultanément sur ces deux machines.

PALACE SOFTWARE

Encore une excellente compagnie anglaise. Elle propose trois titres sur ST : BARBARIAN The ultimate warior, l'un des hits de l'année sur C64, déjà disponible. STARSHIP et RIMRUNNER, deux jeux originaux, sont prévus pour le début 1988.

QUICKSILVA



***QUICKSILVA : THE HUNT FOR RED OCTOBER,** attention aux missiles*

QS annonce trois titres sur ST et AMIGA. PACLAND, une conversion d'arcade du jeu Namco. Ceci nous rappelle que Mister PAC-MAN est loin d'être oublié. C'est de l'arcade pure, c'est superbe, et c'est plein d'humour. TERRAMEX est un jeu d'aventure-arcade dans lequel vous devez retrouver un génie de notre temps, le Docteur Eyestrain. Lui seul peut vous aider à sauver la terre d'une collision fatale avec un astéroïd géant. THE HUNT FOR RED OCTOBER est le troisième titre de la série. Cette très belle simulation sous-marine vous oppose à l'URSS et à son nouveau et indétectable missile sous-marin « le RED OCTOBER ».

SEGA



***SEGA : ALIEN SYNDROME,** un gauntlet aux graphismes fantastiques.*

SEGA détient à l'inverse de NINTENDO le monopole de fabrication des cartouches pour son système. Les nouveautés seront cependant très nombreuses et en général de très bonne qualité.
Dans la série SPORTS devraient arriver (sous réserves) GREAT ICE HOCKEY un jeu de hockey sur glace, GREAT BASKETBALL, GREAT VOLLEY BALL, GREAT BASEBALL et GREAT GOLF. Dans la série ACTION vous allez bientôt chasser les fantômes de NEW YORK avec GHOSTBUSTERS. FANTASY ZONE II une cartouche deux megas (= 256ko) est en dévelopement. KUNG FU KID est un excellent karaté. Deux adaptations de jeux d'arcades SEGA sont prévues : ALIEN SYNDROME un jeu époustouflant et SDI. Si vous possédez les lunettes 3 D, alors : 3D ZAXXON, 3D MISSILE COMMAND seront bientôt sur vos écrans. Enfin pour terminer MONOPOLY la version console du célèbre jeu de société. Tous les jeux annoncés ci-dessus seront disponibles en France, on l'espère entre fin novembre et fin janvier.

RAINBIRD

RAINBIRD : JINXTER, l'aventure Veaudeville.

Après le grand succès des THE PAWN et autre GUILD OF THIEVES, voici JINXTER, un jeu d'aventure plein d'humour de la même série. Les graphismes sont fantastiques. Une autre série de logiciels du même type arrive à moins de cent francs. Ils sont tous réalisés par le groupe de programmation LEVEL9. UMS est un wargame ST en moyenne résolution où l'on peut recréer toutes les zones de combats. Sortie prévue pour décembre. CARRIER COMMAND est une simulation de combat aérien en 3D ultra-rapide. On peut naviguer à travers soixante quatre îles différentes. Mais le logiciel le plus fantastique de la série arrive sur AMIGA. Son nom : DICK SPECIAL, le premier dessin animé ludique avec des graphismes de qualité télé. On peut manipuler le personnage à souhaits, il faut vraiment le voir pour le croire.



DICK SPECIAL, le dessin animé de votre 68000

SOFTWARE ARCHITECTS



C'est une nouvelle société qui regroupe des développeurs ayant travaillé pour MIRRORSOFT. Ils proposent un seul jeu à leur catalogue mais quel jeu ! C'est une aventure aux graphismes dignes de DEFENDER OF THE CROWN mais à l'intérêt très supérieur, qui sera commercialisée en trois volets (ou trois parties). Chaque partie contiendra trois disquettes. Le jeu contiendra aussi des scènes de combats et d'action dignes des jeux d'arcade. On en 'bave' déjà. La sortie du premier volet est prévue pour courant décembre sur ST et AMIGA.

ANCIENT MARINER, un futur grand.

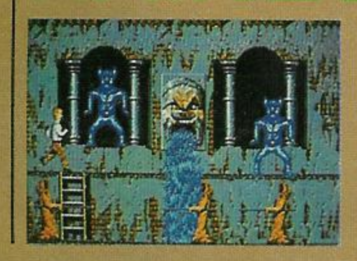
SSI

Le spécialiste des logiciels de stratégie et de simulation nous prépare un fantastique cadeau de fin d'année. En effet, PHANTASIE III, qui poursuit la célèbre série, ROADWAR EUROPA, COLONIAL CONQUEST, WARGAME CONSTRUCTION SET, et RINGS OF ZILFIN arrivent sur ST en français.

THE EDGE

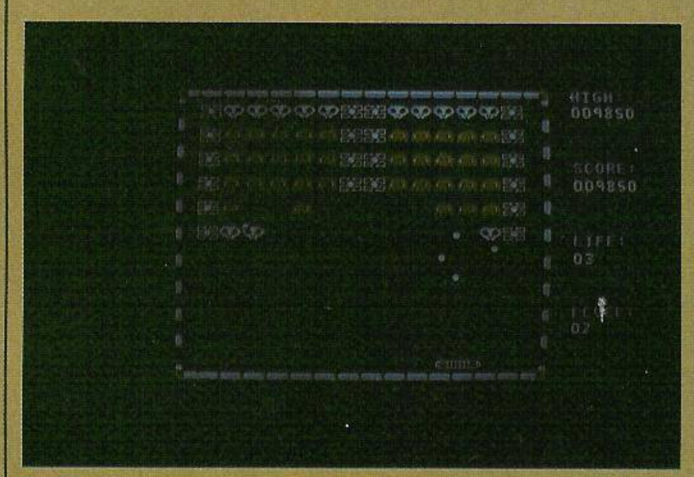
Cette société spécialiste du jeu sur les 8 bits se lance (une de plus) sur le marché du 16 bits avec des titres impressionnants.
Pour débuter avec un grand jeu dans sa gamme ST, THE EDGE a acheté les droits de l'excellent casse-briques francais TONIC TILE. Il sera commercialisé sous le label ACE réservé aux jeux d'actions. THE EDGE entend frapper fort sur le marché et a acquis de haute lutte les droits de trois jeux d'arcade :
-XAIN'N'LINA de TAITO qui vous mène sur des planètes fabuleuses mais très mal peuplées. Des versions ST et AMIGA sont prévues, mais aucune date n'est annoncée.
-DARIUS de TAITO est un jeu de type DEFENDER se déroulant sur 3 écrans qui va faire ouvrir à plus d'une personne des yeux ronds. Prévu lui aussi sur ST et AMIGA pour 88.
-ALIEN SYNDROME de SEGA, jeu de type GAUNTLET avec des monstres extraordinaires qui rencontre un succès énorme au JAPON. Prévu sur ST et AMIGA début 88.
Du coté des jeux originaux sont annoncés au conditionnel : RISK et WARLOCK.

RAINBOW ARTS



Le plus gros éditeur de jeu allemand nous prépare de superbes nouveautés pour ST et Amiga. Vous connaissez grâce à notre journal le super BAD CAT et l'excellente version de Gauntlet sur Amiga nommée GARRISON. Trois autres fantastiques programmes arrivent le mois prochain. Tout d'abord, nous aurons le plaisir de jouer à STREET GANG, dans lequel vous tenez le rôle de Micky qui s'ennuie dans son village et décide de se rendre avec sa famille à New York. A son arrivée, seul dans les rues de l'immense citée, il lui faut trouver une bande prête à l'accepter ; mais pour cela, il doit faire ses preuves. Dans la foulée, arrivera IN 80 DAYS AROUND THE WORLD, jeu aux graphismes fabuleux qui nous retrace le conte de Jules Vernes. le logiciel suivant sera JINKS dans lequel vous explorerez la planète Atavi au cours de différents jeux spatiaux.

TITUS



TITUS : CLASSIQUE 1 ; les envahisseurs façon ST

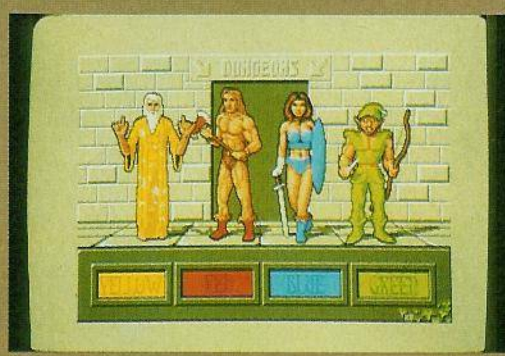
La société des frères CAEN nous concocte une série de très bons produits ST et AMIGA. Après avoir édité le premier logiciel français sur ST (EREBUS), voilà qu'ils récidivent sur Amiga.

Cette fois c'est du super avec une course de voiture dans le style 'OUT RUN' ; son nom CRAZY CAR. Ce jeu devrait être disponible chez vos revendeurs à l'heure où vous nous lisez. La version ST arrivera fin novembre. Ce n'est pas tout, quatre compilations classiques sont au programme, une par mois, nous dit-on. Compilation n°1 : un super Pacman avec un Turbo au train et cinq tableaux ; un Space Invaders et un Casse-briques (prévu pour octobre). Compilation n°2 : un Monaco, la célèbre course de voiture en plan, un Nibbler et un Pengo (novembre).

Compilation n°3 : un Magic Worm's, un Berzerk et un Dig Dug (décembre). Compilation n°4 : un Superbe Q bert, un Frogger, et un Amidar (janvier).

Les nostalgiques de vieux jeux d'arcades vont être servis. A la question « Développez-vous sur ST ou Amiga pour d'autres compagnies ? », la réponse d'Hervé Caen fut OUI ; à la question « Quoi ? », la réponse fut « Top Secret ». Tout un programme... Nous serons vigilants.

US GOLD



US GOLD : GAUNTLET II, l'écran d'options

La société de soft n°1 en Europe se lance à corps perdu sur ST. Une pluie de logiciels nous tombe sur la tête. Après ROAD RUNNER, GAUNTLET, et INDIANA JONES, c'est le tour de SOLOMON'S KEY, une superbe adaptation du jeu de tableaux présenté en arcade par Tecmo. Vous devez retrouver le trésor du roi Salomon à travers vingt cavernes. Vous y trouverez à la fois les plaisirs d'un SUPER MARIO BROS et d'un BOULDERDASH. Au mois de novembre paraîtra CHARLIE CHAPLIN, un jeu orginal dans lequel vous êtes un réalisateur. Ce logiciel est surprenant. Sa conception est tout à fait nouvelle et renferme deux parties, l'une créative et l'autre totalement ludique. En décembre, US GOLD lance deux missiles : OUT RUN, la super course à bord d'une Ferrari Testarossa, et GAUNTLET II réalisé par GREMLIN pour US GOLD sera proposé avec une interface pour quatre joysticks branchée sur la RS232. Ces conversions des deux plus gros succès d'arcade actuels feront frémir. Fin décembre et courant janvier, l'éditeur distribuera sous licence trois nouveaux titres EPYX : IMPOSSIBLE MISSION II pour ST, STREET SPORT BASKETBALL pour Amiga, qui nous rappelle que ce sport est l'un des plus pratiqués dans les rues d'Harlem. Enfin, CALIFORNIA GAMES Amiga, qui promet d'être prodigieux. Alors surtout n'oubliez pas : SEA, SKATE and SUN !

UBI SOFT



UBI SOFT

Cette jeune société d'édition française, jusqu'ici spécialisée sur Amstrad, propose tous ses logiciels sur ST et bientôt sur AMIGA. Les amateurs de jeux de rôle vont être comblés, d'autant qu'il n'est plus nécessaire de causer « l'english ». MASQUE+ et ZOMBI seront disponibles fin octobre. Ils ont tous deux des graphismes somptueux, et vous feront frémirau cours de vos longues nuits de jeu solitaire. NECROMANCIEN est un jeu d'aventure-texte, qui arrivera aussi fin octobre. LES MAITRES DES AMES reprend les règles du célèbre « Donjon et Dragon ». Il sera chez vos revendeurs courant novembre ainsi que L'ANNEAU DE ZENGARA créé par les mêmes auteurs. Deux autres programmes sont prévus pour décembre L'OEUIL DE SET et surtout le fantastique IRON LORD dont on entendra, je pense, beaucoup parler.

TYNESOFT

TYNESOFT nous propose une série bon marché sur ST et AMIGA. Commençons par WINTER OLYMPIC 88 un très bon jeu de ski vu de dos. IL sera suivi par BMX SIMULATOR un remake de SUPERSPRINT, KARTING, JUMP JET un simulateur de vol bien connu sur C-64, et pour finir BATTLE THROUGH TIME un wargame.

VIRGIN

Cette société qui se spécialise dans les jeux de société propose deux logiciels sur ST ; SCRABBLE qu'il est inutile de vous présenter et SCRUPULE tiré d'un jeu de carton plein d'humour paru l'an dernier.

TESTS

Les jeux que nous analysons pour vous dans cette rubrique *TESTS* sont notés selon 6 critères définis ci-dessous. La note attibuée varie de 0 à 100.
PRESENTATION : **Elle tient compte de l'emballage (qualité et beauté de la boîte, posters, cartes, papier glacé, gadgets, ...), de la notice d'emploi (clarté des règles, langue employée, lisibilité du texte), et de la présentation du jeu sur l'écran (première page écran, musique de présentation, sélection des options, tableau des scores...)**
GRAPHISME : **Appréciation de la qualité et de l'originalité graphique du fonds et des sprites. Utilisation et choix des couleurs.**
ANIMATION : **Qualité du scrolling (fluide ou saccadé), mouvement des sprites (rapidité, bugs), réponse de la manette ou de la souris aux sollicitations.**
SON : **Musique, bruitage (réalisme, qualité, originalité).**
INTERET : **Cette note situe la valeur théorique d'un jeu par rapport à ses concurrents dans un même style.**
Prenons l'exemple de deux flippers : le meilleur en 'intérêt' est celui qui permet de fabriquer son propre flipper, de le secouer et de faire Tilt, de modifier les paramètres de la boule, de sauvegarder les scores...
NOTE GLOBALE : **C'est la plus importante à nos yeux. Elle tient compte du prix, et de tous les autres critères ci-dessus, sans pour autant en faire la moyenne, mais plutôt en privilégiant un critère en fonction du type de jeu.**
Par exemple, si pour une course automobile l'animation, le graphisme et le bruitage ont à peu près la même importance, un strip poker, par contre, devra avant tout avoir un graphisme de qualité.
En principe, chaque critère sera noté, sauf si pour une raison quelconque la notation n'était pas possible.
Par exemple :
-préversion qui nous a été envoyée par un éditeur étranger sous enveloppe, sans boîte de jeu et avec la notice pour le pays d'origine : nous ne pouvons noter la *PRESENTATION.*
-Jeu sans bruitages, parce qu'ils ont peut-être été volontairement sacrifiés par le programmeur (exemple : jeu de dames ou d'échecs) : pas de note pour le *SON.*

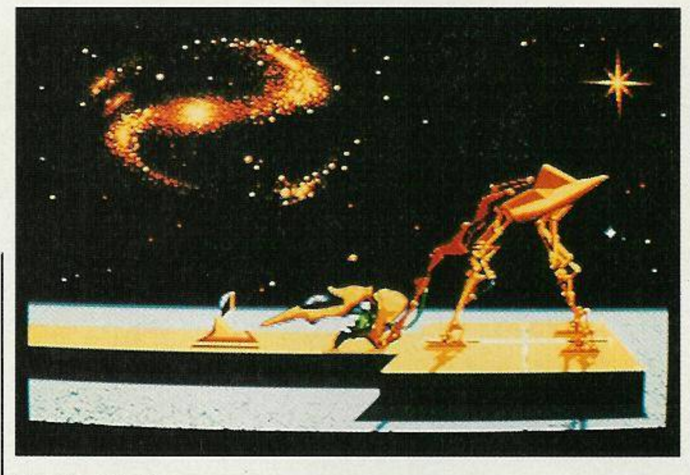
INDEX RUBRIQUE TESTS :

TERRORPODS

PSYGNOSIS env. 250F 1 JOUEUR
Système : Amiga / ST

Voici Colian, une planète désertique perdue aux confins d'une galaxie lointaine. Cet astéroïde dont la surface inspire tristesse et désolation, renferme dans son sous-sol d'incroyables richesses. L'explosif le plus puissant du monde, *la Détonite,* auprès de laquelle il n'est pas souhaitable de se balader en mini-jupe. Un cristal nommé *Quaza* qui régénère la structure moléculaire, du *Zénite,* matière capable d'absorber une quantité effroyable de champs magnétiques (et non pas de chants de Mireille Mathieu), ainsi que l'*Aluma*, le métal le plus résistant de l'univers, qui est pratiquement indestructible, et tout à fait indiqué pour la construction d'armes (et de ceintures de chasteté).
Dix colonies minières indépendantes, dirigent chacune ses propres gisements, ses propres dépôts, et ses propres centres de ressources. Ceux-ci ont pour fonction de distribuer la matière première aux centres de fabrication dispersés sur Colian. Les différentes colonies sont reliées entre elles par des navettes de transport de matériaux. Ce réseau aérien complexe, mais efficace est l'épine dorsale du système commercial de la planète.

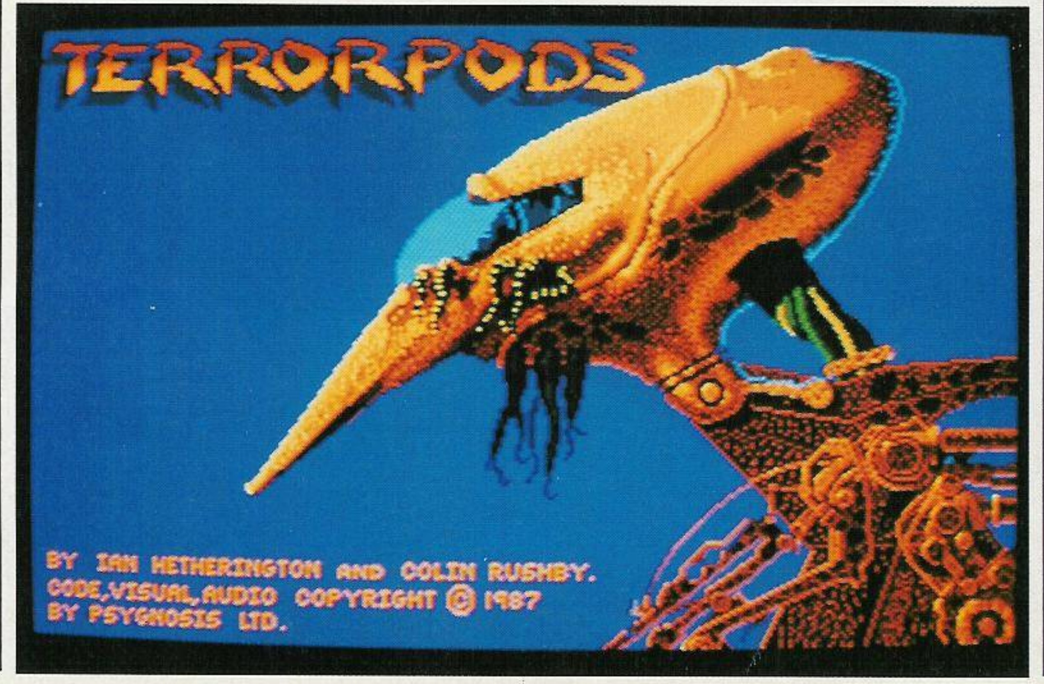
L'armée de la Fédération, qui commande l'astéroïde, et dont je fais partie depuis quelques jours, a deux fonctions. Elle contrôle certains centres qui produisent des armes fabriquées à partir de l'Aluma. Elle assure la défense de la planète. Une piste d'atterrissage a été construite dans ce but, à travers le cratère principal.
Inutile de vous préciser qu'un astéroïde comme celui-ci, ça ne peut être que convoité par la totalité des bipèdes de notre univers, et même par la majorité des quadrupèdes... Eh bien, ça n'a pas tardé. Alors que tout allait si bien, la terrible puissance de l'Empire, l'ennemi juré de la fédération, déclenche une attaque surprise et réduit à l'esclavage, la population terrorisée de Colian. Le vaisseau mère de l'envahisseur monte la garde autour de la planète. Maintenant tout le monde est condamné à produire pour l'occupant. L'Empire fabrique à l'intérieur du cratère, et assemble en surface des machines de guerre presque indestructibles, les *TERRORPODS*. Avec de telles armes, conquérir l'univers n'est plus qu'un jeu d'enfant.
La mission, que vous avez déjà acceptée, est de découvrir le secret de la fabrication des Terrorpods. Pour cela, il est indispensable de parvenir à voler leurs différents composants. Vous disposez pour arriver à vos fins, d'un véhicule stratégique de défense, le *DSV,* d'un petit robot à chenille, et d'une carte incomplète du cratère. Malheureusement, l'Empire a découvert vos projets, et sa stratégie a brutalement changé. Il a décidé de tout détruire. Pour survivre et combattre, il vous faut de l'énergie, de la Détonite, et du Quaza. Protéger les mines, les entrepots, et les centres de production contre les Terrorpods est plus que nécessaire. Ils ont besoin de vous, et vous avez besoin d'eux. De plus, seul l'échange de matières premières vous permettra à vous aussi, de fabriquer des Terrorpods sans lesquels vous ne pourrez survivre au chaos et à la destruction.
Sur l'écran de votre moniteur, apparaît le tableau de bord de votre *DSV*. Les commandes sont très nombreuses. Il est possible bien sûr de se diriger à travers Colian, mais aussi de se téléporter, d'envoyer et de recevoir des messages radio, et d'utiliser un scanner de haute altitude. On peut choisir entre



TERRORPODS
La présentation



Lorsque ce n'est pas David Lawson qui nous pond son petit chef d'œuvre, c'est son compère Ian Hethedrington qui nous créée le sien. Il y a des compagnies de softs qui sont bénies des dieux. C'est exactement le cas de Psygnosis, cette année. Comment ne pas aimer une œuvre comme celle-là ; tout y est : la beauté, les sons, un scénario hors du commun, et une réalisation parfaite. Ajoutez-y le plus beau des packaging actuels, un superbe poster, et la doc en français, vous avez tout simplement l'un des dix plus beaux jeux jamais réalisés sur micro-ordinateur. Espérons que le prochain logiciel de Psygnosis, dont l'auteur sera cette fois David, et qui portera le nom d'OBLITI RETOR, sera de la même trempe.





Il convient tout d'abord de saluer la grande originalité du scénario de Terrorpods. C'est tellement rare la créativité de nos jours. Le jeu est très complet, très riche. Il allie à la fois la stratégie, l'arcade et aussi une petite pointe de simulation économique. Psygnosis reste fidèle à sa tradition de qualité. Les graphismes sont somptueux, très vivants. Le système de fenêtres coulissantes est remarquablement réalisé. Les bruitages sont très bien digitalisés. La page de présentation tout comme la jaquette sont d'une classe incroyable. La durée de vie est quasi-illimitée. On n'a absolument rien à reprocher à ce jeu qui risque de devenir un grand classique de nos ludothèques.



TERRORPODS
Tirez sur les envahisseurs



TERRORPODS
Protégez les équipements

deux systèmes de tir, le Phaser et le Missile, ce dernier étant le seul moyen connu d'abattre les Terrorpods. En ces temps difficiles, aucun commerce entre les différentes colonies n'est possible sans votre concours. Le Drover vous aidera à effectuer les échanges de marchandises. Ainsi les colonies continueront de prospérer et de vous fournir la matière première qui vous permettra de vaincre.

TERRORPODS Triste fin



PRESENTATION 99% De la boite à la page de présentation en passant par la doc. française, tout est parfait.

GRAPHISME 95% Peu de couleur, mais l'ambiance est parfaite.

ANIMATION 91% Le scrooling, les explosions, et les terrorpods sont parfaits.

SON 89%
Pas de musique mais des explosions à faire frémir.

INTERET 95%
Jeu complet avec un excellent scénario.

NOTE GLOBALE 96%
La perfection est-elle de ce monde ?

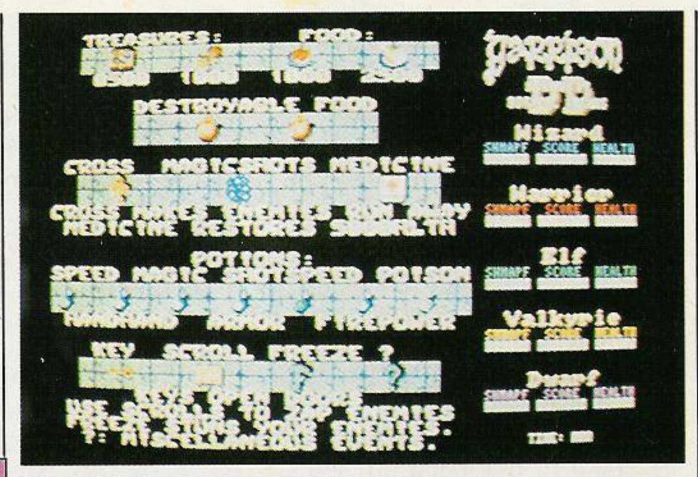
GARRISON

RAINBOW ARTS env. 300F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga

Vous connaissez tous je l'espère le celèbrissime jeu de café Gauntlet. Celui-ci a été adapté sur ST par U. S. Gold. Le résultat fut une totale réussite, à tel point que Gauntlet II est prévu. Mais quel rapport me direz-vous avec Garrison sur Amiga ? Garrison n'est ni plus ni moins qu'une copie de Gauntlet. Le principe de jeu est le même, les dispositions de donjons sont très similaires, les objets et les personnages sont identiques. Les guerriers que l'on choisit au début de la partie portent les mêmes noms (Elf, Walkyrie...). Les programmeurs de Rainbow Arts n'ont donc pas choisi la voie de l'originalité. J'ai d'ailleurs pensé en voyant l'écran, qu'il s'agissait de l'adaptation officielle de US Gold pour Amiga. Ce ne sont pas les possesseurs de la machine qui s'en plaindront, car ce genre de jeu n'est pas encore monnaie courante sur Amiga. La page de présentation est magnifique, ce qui donne immédiatement le ton.
Au niveau 1, vous affronterez les fantômes qui sortent de leurs repaires à une cadence incroyable. Il est particulièrement conseillé de détruire les repaires de fantômes avant que ces derniers n'envahissent l'écran.



Ceux qui attendaient une adaptation de Gauntlet sur Amiga se sont fait piéger ; car il s'agit bien d'une nouveauté, même si à quelques points de détails près, Garrison et Gauntlet sont identiques. Tout a déjà été dit sur le célèbre Gauntlet. La réalisation de Garrison est très bonne, et agrémentée d'idées nouvelles. Par contre, le jeu perd un peu de son charme dans la mesure où, quand on fait intervenir deux personnages, ils sont représentés par la même figurine. D'autre part, le scrolling est un peu lent.



GARRISON Un coup d'œil sur les objets rencontrés

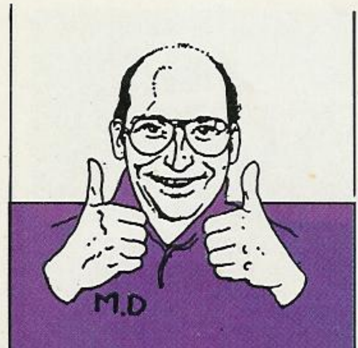
Le but du jeu est de parcourir le plus grand nombre de donjons possibles. Vous devez ramasser toutes les clés qui se présenteront à vous, car leur utilité est permanente. Tous les niveaux ont des portes qu'il est impossible de franchir si vous ne possédez pas de clés. Dans certains tableaux, un grand nombre de clés sera même indispensable pour arriver à la sortie.
Dans les donjons votre niveau d'énergie décroit régulièrement, et parfois rapidement si vous subissez les coups de vos ennemis. Il est donc vital de vous ravitailler. Pour cela vous ramasserez tous les vivres qui sont éparpillés dans les labyrinthes. A ce propos, je vous conseille particulièrement la cuisse de poulet, délicieuse mais un peu poussiéreuse.



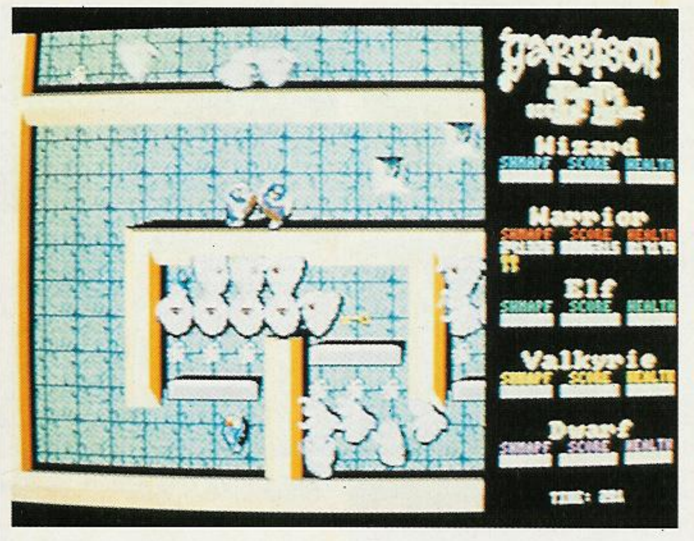
Garrison est une réplique de Gauntlet qui manque singulièrement d'originalité. On y retrouve, à quelques rares exceptions près, exactement les mêmes monstres et options. Les programmeurs auraient dû innover un peu et enrichir le jeu avec de nouveaux pièges et des nouvelles créatures. C'est le seul reproche que nous puissions faire à ce jeu dont la réalisation est parfaite. Ce qui frappe tout d'abord, c'est la qualité du scrolling multidirectionnel d'une fluidité jusque là réservée aux jeux de cafés. Le scrolling de la version de Gauntlet sur Atari ST, pourtant de bonne qualité, fait pâle figure. Les graphismes sont quant à eux très bons, mais pas meilleurs que sur Gauntlet ST. Les bruitages sont absolument envoûtants, et confèrent à Garrison une dimension particulière. Pour finir, la page de présentation est accompagnée d'une musique rock à faire frémir Bruce Springsteen. Garrison ravira tous les possesseurs de l'Amiga privés pour l'instant du vrai Gauntlet. Le vide est comblé par ce jeu, fabuleux en tous points (sauf l'originalité).

GARRISON La présentation





D'aucuns diront : « Encore une copie de Gauntlet ! » Mais quelle copie ? Si pour des questions de droit, les programmeurs allemands n'ont utilisé qu'une seule figurine pour représenter les cinq personnages, il n'en reste pas moins que l'on a ici le meilleur Gauntlet jamais réalisé sur micro. On y retrouve d'ailleurs des éléments de Gauntlet II. Les animations et les bruitages sont proches de la perfection ; à ne pas manquer.



GARRISON
Tirez aussi sur les générateurs de monstres

La sortie (EXIT) est la seule façon d'accéder au niveau supérieur. Mais méfiance, car parfois les sorties sont piégées et ne vous transportent pas au niveau suivant. Quelle déception pour le joueur qui a eu tant de mal à se frayer un chemin. Ne vous inquiétez cependant pas, car chaque tableau a une sortie et certains en ont d'ailleurs plusieurs.
Garrison est un jeu où le sens tactique vient souvent se mêler aux réflexes. Dans de multiples situations, vous êtes attaqués par des hordes de monstres et il vous est impossible de tous les détruire sans y laisser beaucoup d'énergie ; alors essayez de les contourner et d'éviter un maximum l'affrontement. Les personnages que vous choisirez au début de la partie ont des pouvoirs très différents et une rapidité de déplacement variable. Lorsque cette dernière est lente, la fréquence de tirs possibles est grande. Et inversement, lorsque le déplacement du personnage est rapide, votre tir ne sera pas très performant. Warrior a un tir puissant et efficace, Wizard se déplace de façon assez moyenne mais son tir est très efficace et rapide. Walkyrie est dotée d'un tir très rapide et d'un déplacement assez lent. Elf a un tir très peu performant (2 tirs pour tuer un fantôme) mais un déplacement excellent et rapide. Enfin, pour finir Dwarf a un double tir dévastateur et un déplacement très lent. Vous avez donc l'embarras du choix. Chaque personnage doit être choisi en fonction d'une tactique particulière. Vous rencontrez dans vos parcours des objets destinés à un usage bénéfique. Les parchemins peuvent servir de clés. La glue fait ralentir vos adversaires et vous aussi. La croix fait fuir tous vos ennemis. Les trésors augmentent votre score, alors que la nourriture que vous trouverez vous redonne des points de vie. La trousse de médecine vous fait récupérer 5000 points de vie d'un seul coup. Vous trouverez des potions magiques. Certaines accélèrent votre déplacement, d'autres vous donnent le pouvoir de tirer des boules de feu. Comme vous pouvez le constater, ce ne sont pas les options et les tableaux qui manquent à ce jeu. Alors gare aux démons, aux sorciers, aux magiciens et aux prêtres de la mort qui vous harcèleront sans cesse. Bonne quête...



GARRISON Entouré d'ennemis, par où commencer ?

PRESENTATION 84%
Très belle musique d'introduction, belle jaquette.

GRAPHISME 92%
Les graphismes sont très soignés et très fins.

ANIMATION 83%
Le scrolling est parfait mais les personnages sont mal animés.

SON 93%
Bruitages sans reproches. Génial !

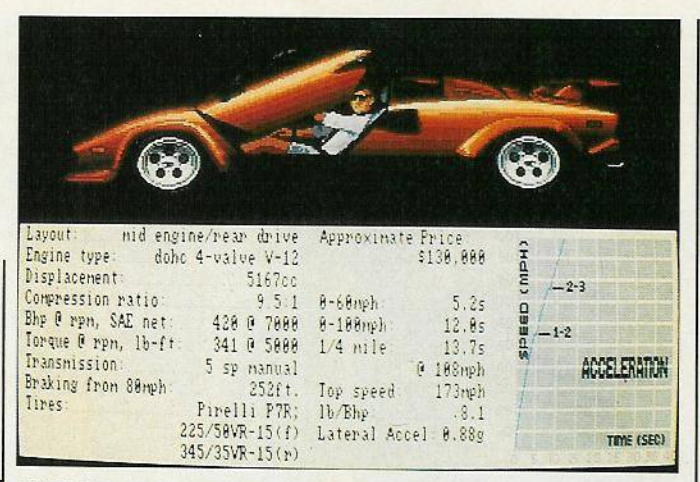
INTERET 91%
Sauvez la princesse en franchissant tous les tableaux.

NOTE GLOBALE 91%
Un jeu excellent à tous points de vue.

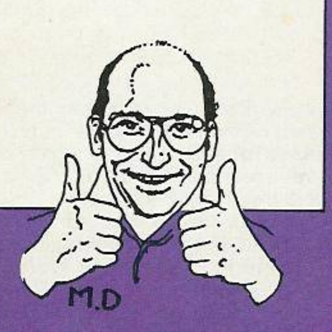
TEST DRIVE

ACCOLLADE env. 350F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

300 000 Frs, 720 000 Frs, 330 000 Frs, 890 000 Frs, 210 000 Frs.
A quoi cela vous fait-il penser ? A beaucoup d'argent ? Oui, bien sûr, mais encore ? Eh bien, ce sont tout simplement les prix respectifs de la Porsche 911 Turbo, de la Ferrari Testarossa, de la Lotus Esprit, de la Lamborghini Countach, et de la Chevrolet Corvette. Vous avez certainement déjà entendu parler de ces fantastiques voitures ;



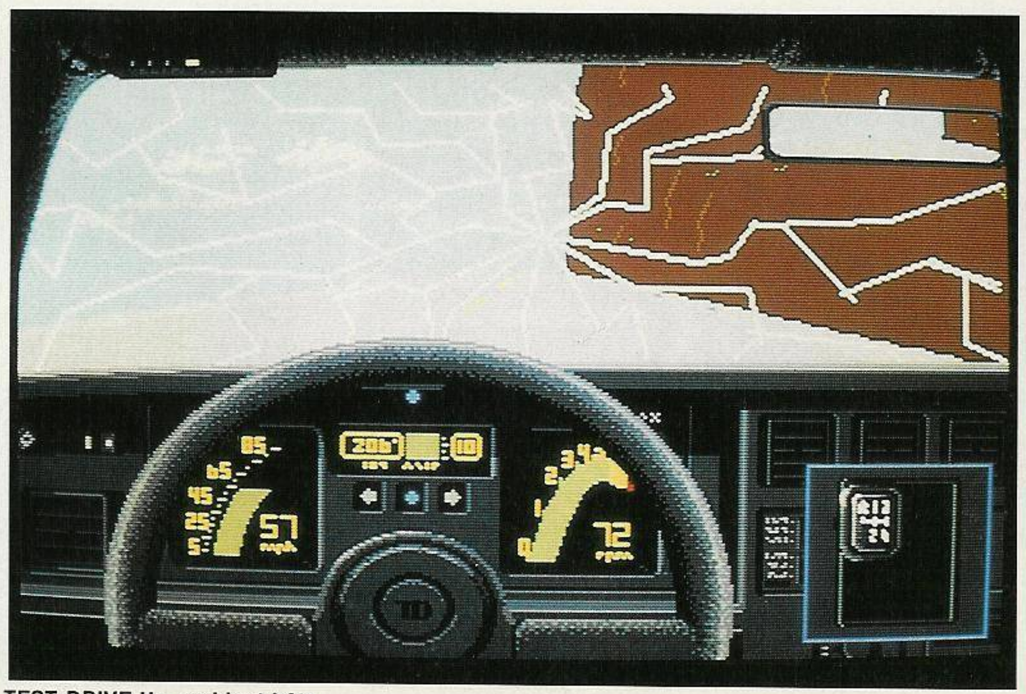
TEST DRIVE Une voiture de rêve



Il y avait bien eu REVS sur C64, mais jamais une simulation de voitures n'avait été aussi bien réalisée. Elles sont superbes ces Porsche et autres Lamborghini, et moi qui n'y étais jamais monté et qui en avais toujours rêvé, je suis comblé. J'ai vraiment l'impression d'être au volant ; quand la voiture dérappe, je me penche pour compenser la force centrifuge, et quand un freinage d'urgence s'impose, je tire comme un fou sur mon joystick en me levant de ma chaise. Mon front est couvert de sueurs froides... Le réalisme est fantastique. Tiens, la Porsche monte beaucoup plus vite en régime que les autres modèles... Les flics vous mettent un PV pour excès de vitesse, etc.
Il est des ordinateurs qui font acheter des jeux et des jeux qui font acheter un ordinateur. Si je n'avais pas d'Amiga, j'irai en acheter un pour le plaisir de pouvoir jouer à Test Drive. Ce n'est pas un simple jeu, c'est une œuvre !



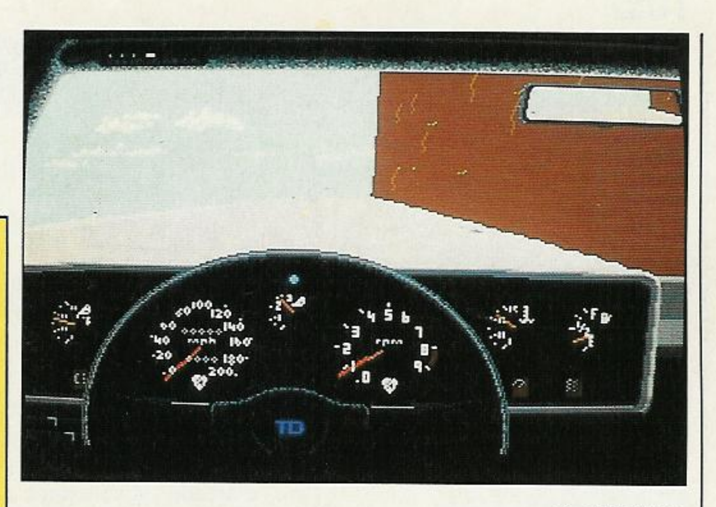
Accolade est bien connue des branchés de la micro pour la qualité de ses produits. Encore une fois, avec Test Drive, cette marque fait honneur à sa réputation. Ce jeu est sans conteste la meilleure simulation de conduite automobile existant à ce jour. Tout y est réussi : la présentation, très smart et parfaitement dessinée, une musique d'accompagnement bien choisie et particulièrement agréable, un tableau d'options complet qui reprend la fiche technique de chaque voiture, un réalisme poussé à l'extrème (deux manières de passer ses vitesses, dont une utilise le joystick comme un vrai levier), un fignolage dans les moindres détails (mouches écrasées sur le pare-brise), de l'humour (Tu conduis comme ta grand mère !), des bruitages excellents... Je m'arrête là !
Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, il y a, là aussi beaucoup à dire. La réaction de dépit et le sentiment de frustration en constatant qu'il n'y a qu'un seul parcours ne durent pas longtemps ; car on comprend bien vite que Test Drive est avant tout un jeu très technique, beaucoup plus technique qu'il n'y paraît. Car le but est de parcourir les étapes le plus rapidement possible ; or, les bolides ont chacun des caractéristiques différentes, et le plus rapide en pointe n'est pas le plus véloce au démarrage, ni le plus puissant en côte, ni celui qui accroche le mieux à la route, ni même celui qui supporte sans broncher les surrégimes de moteur ! Essayez-les tous pour en tirer le maximum, et vous verrez que des moments passionnants vous attendent avant d'être lassés. D'ici là, Accolade nous aura sûrement sorti un nouveau parcours, comme ce fut le cas pour le golf Mean 18 !


TEST DRIVE Un accident bête

peut-être vous font-elles rêver ? Etre collé au siège par l'accélération d'un de ces montres sacrés est l'un de vos vœux les plus chers ? Ne rêvez plus, cela est maintenant possible, car Test Drive est né. Depuis sa première présentation, au Consumer Electronic Show de Chicago, au printemps 1987, le monde de la micro attendait avec impatience cette simulation...
Après deux pages de présentation, vous choisissez votre compagnon de route. Des fiches techniques vous précisent avec exactitude les caractéristiques de chacun des bolides. Bon, il est temps de se mettre au volant. Rien ne manque au tableau de bord, compte tour, compteur de vitesse, la jauge à essence, même le détecteur de radar est présent. A travers le pare-brise, je découvre un paysage de haute montagne peu rassurant. Sur ma droite une falaise bien raide, et sur la gauche tout simplement, le vide. Inutile de vous préciser que dans un endroit pareil, même le plus pur des montagnards ne peut être rassuré. Alors, imaginez, à bord d'une voiture que l'on n'a jamais conduite, qui dépasse allègrement les 250 km/h, et qui parcourt le kilomètre départ arrêté en moins de 25 secondes. On peut se permettre d'aller évacuer sa peur aux toilettes. Allez, je démarre. Bien calé dans mon siège baquet, le pied au plancher, le moteur gronde. J'enclenche la première, les pneus crissent et c'est parti... L'aiguille du compte tour flirte avec les huit mille tours ; vite la seconde. Attention, une vulgaire voiture est plantée devant moi. Elle n'avance pas. J'accélère encore. Je passe la troisième. Je déboite, je la vois disparaître dans mon rétroviseur. Méfiance, une limitation de vitesse. Mon détecteur de radar retentit, la police est à mes trousses. Que dois-je faire ? ralentir et risquer une élimination prématurée, ou accélérer ? arriverais-je à semer mes poursuivants ? le dilemne est trop grand... C'est décidé, j'accélére. J'ai du mal à maintenir mon véhicule dans la bonne trajectoire, tout va trop vite. Attention, un camion ! ouf, évité. Un panneau indique l'arrivée à la prochaine station essence, plus qu'un kilomètre. Ça y est, j'y suis. Superbe cette station ! Un scrolling vertical me félicite pour mon temps fantastique, et me rappelle que tout ceci n'était qu'un beau rêve, mais que je suis toujours devant mon écran d'ordinateur.

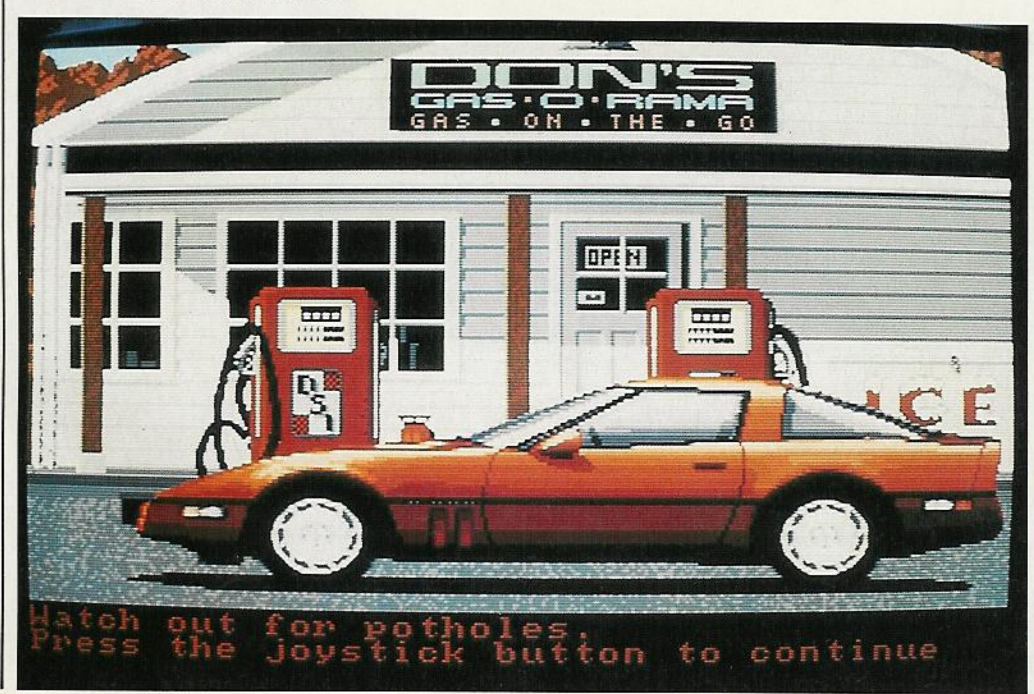


On avait l'habitude de présenter Flight Simulator II comme le meilleur et l'unique simulateur de vol. Il faudra alors que l'on s'habitue à qualifier Test Drive de Rolls des simulations automobiles. Le jeu ne se présente pas sous une forme de lutte contre le chrono, mais plutôt comme un apprentissage automobile. Ce logiciel vous apprendra ce qui semble inaccessible à la grande majorité d'entre nous : conduire des voitures telles que la Lamborghini Countach, la Ferrari... On n'a pas envie de lacher l'ordinateur tant le jeu est captivant.
La réalisation est absolument parfaite : des graphismes somptueux, d'excellents bruitages et musique, et une animation fantastique !



TEST DRIVE
Le tableau de bord de la Lamborghini Countach

TEST DRIVE La station service



PRESENTATION 96%
Il ne manque que la notice française.

GRAPHISME 95%
A part la route, tout est parfait.

ANIMATION 97%
Parfaite, on s'y croirait.

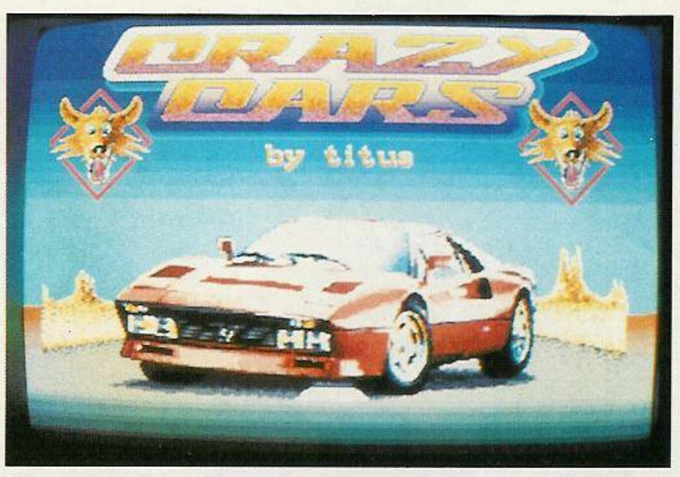
SON 91%
La musique est superbe les bruitages sont plus que réalistes.

INTERET 90%
Un parcours technique, où l'on peut longtemps progresser.

NOTE GLOBALE 91%
Un grand jeu, mais avec un gros prix, ce qui aurait justifié un parcours supplémentaire.

CRAZY CARS

TITUS env. 250F 1 Joueur
Système : Amiga



CRAZY CAR La présentation

Saluons tous l'arrivée sur le marché de l'Amiga de Titus, une société francaise, jeune, dynamique et très créative. Nous nous devons de louer les efforts de cette société, car rares, trop rares sont les créations francaises sur Amiga. On nous rétorque par ci par là que le parc de machines est trop petit. Avec l'arrivée de l'Amiga 500, il est désormais permis aux éditeurs d'atteindre un plus grand nombre de personnes. Et c'est un bien pour tout le monde.

Crazy Cars est une course de voiture de type arcade en 3 dimensions qui s'inspire directement de Out Run, vous savez le jeu d'arcade absolument dément dont le cockpit bouge en fonction du mouvement de votre volant. Crazy Cars arrive ce mois-ci en même temps qu'un autre jeu de voiture pour Amiga qui se nomme Test Drive, une simulation de conduite que nous testons dans ce numéro. Il convient de distinguer ces deux logiciels d'apparence similaire, mais en réalité très différents. Test Drive est une vraie simulation avec un grand S, où l'action ne prime pas toujours, et qui s'assimile plutôt à un Flight Simulator II des courses automobiles. En revanche Crazy Cars s'inscrit dans la plus pure tradition 'arcades', où seuls les réflexes comptent.

Le but est de conquérir l'une des plus fabuleuses voitures du monde : la Ferrari GTO. Mais la route est longue et dangeureuse. Quel plaisir cependant de pouvoir piloter des voitures prestigieuses qui n'existent que dans notre imagination et dans les garages de certains émirs. Vous commencez le jeu avec la Mercedes 560 SEC. Il apparaît à l'écran un magnifique dessin représentant cette voiture et au-dessous, il y la fiche technique. Cette dernière nous donne des informations sur la vitesse maximum que peut atteindre la voiture, les références du moteur ainsi qu'un tas d'autres détails mécaniques. On se croirait vraiment chez le concessionnaire Mercedes. Cette voiture peut atteindre une vitesse maximum de 257 à l'écran. Le jeu se déroule sur les magnifiques autoroutes américaines. Vous aurez à traverser six régions différentes. Lorsque vous y serez parvenu, vous aurez alors le droit de recommencer le cycle, mais avec une nouvelle voiture. Le jeu se joue au joystick, et les commandes sont d'une grande simplicité. Vous devez pousser la manette vers l'avant pour accélérer et la tirer vers vous pour ralentir. Les six routes sur lesquelles vous conduirez votre bolide sont différentes les unes des autres. Elles ont cependant toutes un point commun : les bosses. En effet le programmeur a prévu des bosses sur ces routes afin que votre bolide puisse décoller. Ça décoiffe, croyez-moi, mais ce n'est pas recommandé pour vos suspensions. Tout au long du jeu vous aurez à lutter contre le chrono qui égrenne les secondes alors que vous êtes occupé à la conduite de votre merveilleuse voiture. Si vous désirez accéder au

R.F

Disons-le tout de suite, Crazy Cars est un programme de qualité. L'animation est bien rendue (la route défile à toute vitesse, la voiture bondit aux moindres bosses), le crissement des pneus est judicieusement choisi et on a vraiment l'impression de conduire un bolide qui décoiffe. Malheureusement, la voiture ne sort jamais de la route et n'explose jamais. Le jeu est un peu trop facile, surtout les deux premiers niveaux. C'est agaçant et monotone, quand on perd, d'avoir à recommencer tout au début. J'aurai préféré un plus d'obstacles, des parcours plus couts et plus variés.



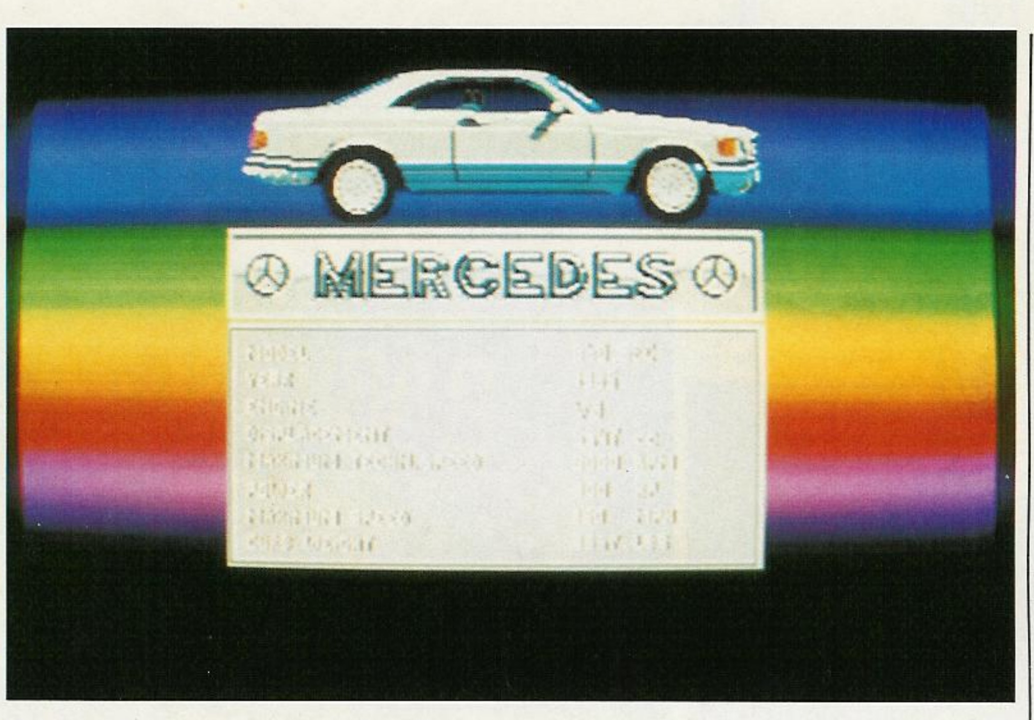
Enfin un jeu de voitures sur Amiga. Pour moi, qui suis un nostalgique de Pole Position, c'était plus qu'un besoin, presqu'une nécessité. Et puis j'en avais marre de claquer tout mon pognon dans l'OUT RUN d'arcade. Crazy car est une très bonne réalisation, les graphismes sont excellents, et les décors variés. L'animation est de bonne qualité. Je me permettrais de critiquer le scrooling du fond, un peu haché, et les rebonds trop lents qui donnent l'impression que la Mercedes ou la Porsche volent comme des ballons de baudruches. La musique est superbe, et les bruitages sont très réalistes. Bon, une dernière critique ? allez, il m'a fallu deux jours pour venir à bout de ce splendide logiciél. Alors le lendemain, j'ai encore claqué 20 balles dans OUT RUN.

CRAZY CAR Départ de la course





Si vous aimez les jeux de conduite et que vous possédez un AMIGA, alors ne ratez pas CRAZY CARS. C'est un excellent jeu dans lequel l'effet 3 D est très réaliste. Il utilise très bien les possibilités graphiques de l'AMIGA. Les voitures sont superbes on a vraiment l'impression de piloter les plus beaux bolides du monde. Je regrette uniquement une trop grande facilité à franchir les étapes, mais ce léger défaut est compensé par la variété des tableaux. Alors bonne route, et attachez vos ceintures !



CRAZY CAR Les caractéristiques du bolide

tableau suivant, il faut absolument finir l'étape dans le laps de temps imposé par le programme. Mais si vous avez la ligne d'arrivée en vue et que le chrono arrive à zéro, vous serez quand même qualifié pour l'étape suivante grâce à l'élan de la voiture. Ça c'est très sympa, monsieur le programmeur. Si par contre vous franchissez la ligne d'arrivée et qu'il vous reste du temps, il vous sera compté comme bonus. Lorsque vous conduisez, il est recommandé dans les virages de maîtriser votre vitesse et de ralentir, sinon vous irez dans les décors et votre vitesse retombera à zéro.

Le premier circuit est situé en Floride, vous aurez l'occasion de voir dans le fond une des tours de Dysney World. Le second est à New York, la ville industrielle par excellence. Ensuite, vous vous retrouvez à Space Shuttle. On distingue d'ailleurs à l'horizon la rampe de lancement de la navette, ainsi que la navette elle-même. Puis vous irez à Mountain, où les montagnes règnent en maîtresses. La cinquième étape vous conduira en Arizona. Enfin, pour finir vous arriverez dans un cite merveilleux : Malibu. Là-bas, les plages et les créatures de rêves vous attendent. Malheureusement vous ne pourrez pas vous y attarder car on vous confie une nouvelle voiture, avec laquelle vous devrez traverser à nouveau les six régions citées précédemment. Après la Mercedes, vous aurez donc l'honneur de conduire la Porsche 911 Turbo qui atteint 265 km/h. Si vous parcourez les six étapes avec cette voiture, on vous confiera une Lamborghini Countach 5000 S, 301 km/h. Enfin, pour finir, vous aurez l'immense privilège de conduire la FERRARI GTO dont la vitesse maximum est de 303 unités.

Alors si vous avez toujours rêvé de conduire ces voitures, hors de prix pour les consommateurs moyens que nous sommes, offrez-vous au moins ce logiciel. Il vous permettra de passer d'excellents moments.

CRAZY CAR Le cimetière



PRESENTATION 77%

Jaquette moyenne, mais belle page au début du jeu ainsi qu'une belle musique.

GRAPHISME 90%

Très beaux paysages, voitures superbes.

ANIMATION 78%

L'animation 3D est bonne.

SON 92%

Les bruitages sont très réalistes.

INTERET 87%

Très bon, à part un début un peu long.

NOTE GLOBALE 91%

Un des meilleurs dans sa catégorie.

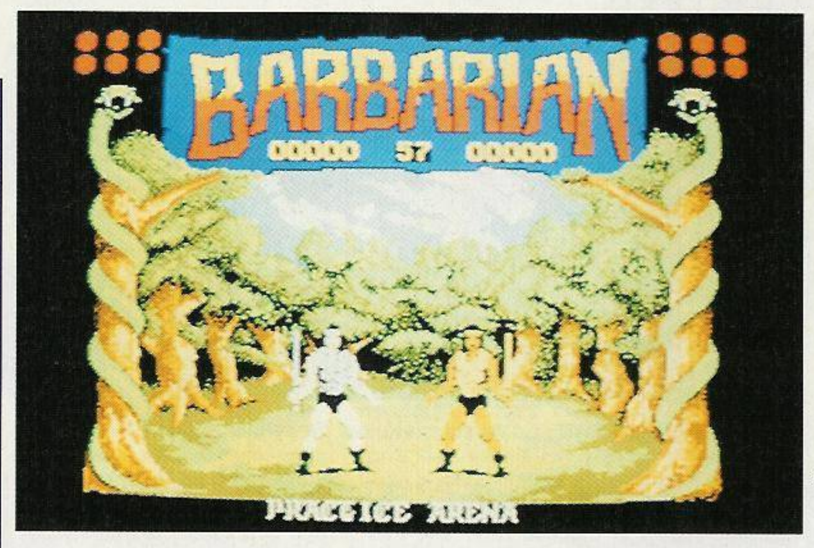
BARBARIAN THE ULTIMATE WARRIOR

PALACE SOFTWARE env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

Pour le combat à deux joueurs, il y a une limite de 90 secondes. Si vous portez douze coups à votre ennemi, il mourra et vous lui donnerez un coup de pied rageur lors de sa chute. Quelle humiliation !



Après la série des jeux de karatés sans imagination, en voici un qui sort du commun, tout d'abord parce que l'on combat au sabre, mais aussi parce que les mouvements sont d'une grande originalité et bien coordonnés. Les bruitages sont effroyablement réalistes, et lorsque la tête d'un assaillant tombe, Robert se gratte le menton d'une façon peu rassurée, en marmonant : 'Je croyais que le gnome avait shooté dans la mienne'. Le sujet reste simpliste, mais le challenge est prenant. Le graphisme des combattants aurait pu être plus travaillé. Et pan ! dans la tête de Michaël.

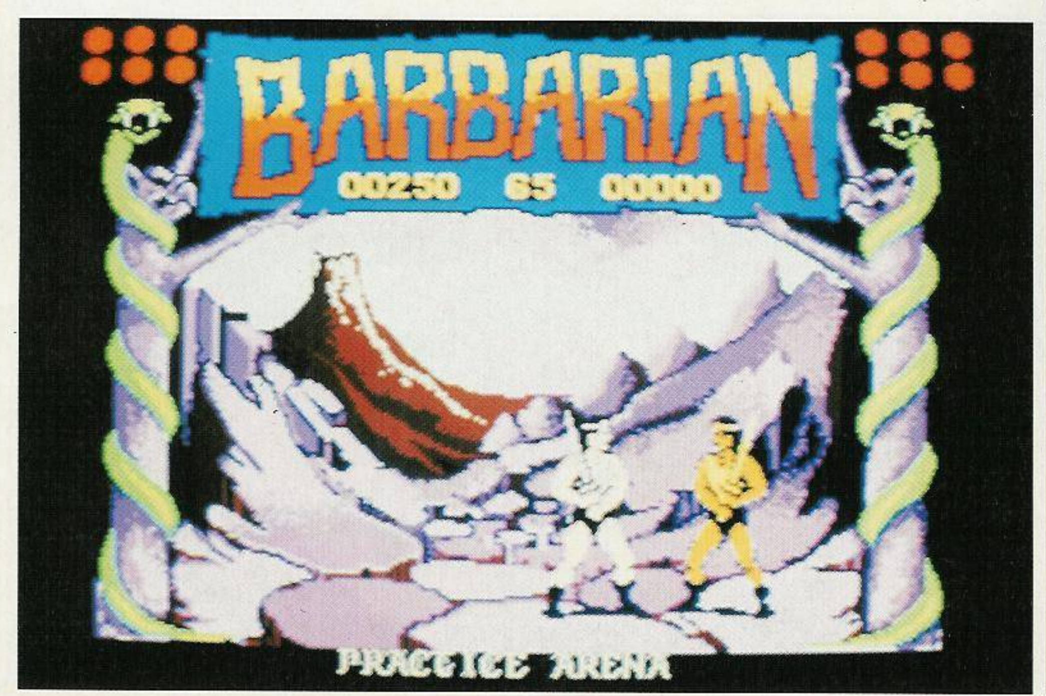


BARBARIAN

A une époque très lointaine, dans le grand nord, vous devez délivrer une charmante princesse. Celle-ci, nommée MARIANA est très prisée par un horrible sorcier qui répond au doux nom de DRAX. Le seul espoir pour la princesse est un guerrier capable de vaincre les puissants gardes de DRAX. Ce champion, c'est vous. Il faut combattre dix guerriers dont la force est croissante. Les combats se déroulent sur quatre tableaux : la forêt, les landes stériles, la salle du trone, et la fosse. Si votre puissance est suffisante pour passer tous les tableaux, vous affronterez dans une lutte épique DRAX en personne.
Dans le jeu à un seul joueur, le temps n'est pas limité. Le tableau se termine lorsqu'un des deux combattants est mort.

Vous avez à votre disposition 14 mouvements : 8 avec le bouton appuyé, et 6 avec le bouton relaché. Vous pouvez : sauter pour éviter un coup d'épée aux jambes, vous accroupir pour éviter un coup d'épée à la tête. Il est recommandé d'utiliser les

BARBARIAN :



M.S

PALACE SOFTWARE a réalisé un véritable carton avec les versions Amstrad et C-64 de Barbarian. Je regrette que la version ATARI ST n'ait été que très peu améliorée graphiquement. Cependant le réalisme du combat ainsi que l'intérêt du jeu sont restés excellents. Les animations sont fabuleuses et d'une grande précision. Les décors ont été légèrement améliorés par rapport aux versions 8 bits. Les sons ont été complètement refaits et digitalisés. Ils sont parfaits. On ressent la douleur des combattants quand ils encaissent un coup. Ce jeu est assurément le meilleur jeu de combat sur ST.



Barbarian se distingue des sports de combat qu'on connaissait jusqu'à présent, par son incroyable rapidité. Un peu trop rapide à mon goût... A ce petit jeu, l'ordinateur est un combattant redoutable et infatigable. Aussi faut-il être constamment sur ses gardes et la moindre hésitation devient mortelle. J'ai largement préféré la bataille contre un adversaire humain : on essaie progressivement de connaître ses points faibles et ses coups favoris pour mieux l'éliminer.
Sans me passionner outre mesure, ce jeu m'a pourtant fait perdre la tête !

coups de protection (tête et jambes). Si vous avez une folle envie de vous rouler dans la boue, alors effectuez les culbutes avant et arrière. Il existe aussi un coup spécial permettant de décapiter l'adversaire. Si vous l'exécutez à la perfection, on verra alors la tête adverse sauter en l'air, rebondir par terre avec un jaillissement de sang. Quelle cruauté ! Lorsqu'un combattant est mort, il apparaît à l'écran un petit gnome vert qui fait office de croque-mort. Il est chargé de ramasser les cadavres et semble y prendre un malin plaisir.
Il y a encore une multitude de coups que vous découvrirez si vous avez le courage d'affronter ces terribles combattants.

PRESENTATION 82%
Jaquette osée, notice très complète.

GRAPHISME 83%
Les graphismes de l'Amstrad n'ont pas été améliorés.

ANIMATION 98%
Mouvements de combats fabuleux, un sans faute.

SON 98%
D'un réalisme prodigieux.

INTERET 90%
Les mouvements sont très variés d'où un grand intérêt dans les combats.

NOTE GLOBALE 91%
Le meilleur jeu de combat.

CHALLENGER

KINGSOFT / ANCO env. 100F 1 ou 2 JOUEURS
Système : Amiga



Une page de présentation soignée, avec une pointe d'humour dans le générique d'intro préfigurent un peu l'état d'esprit dans lequel ce jeu a été réalisé : Challenger est simple et « propre ». Seul, il deviendrait vite lassant si ce n'étaient l'attrait des tableaux suivants ou le plaisir de battre les scores précédemment enregistrés. A deux, l'intérêt grandit mais il faut s'accrocher car c'est nettement plus difficile.

Ce jeu d'adresse et de réflexes se déroule dans un paysage futuriste. Vous devez guider un avion-fusée en prenant soin d'éviter au maximum les collisions avec les objets au sol (représentés en vert) et ceux en altitude (figurés en gris) ; chaque collision vous fait perdre un peu de votre énergie du départ. Si le sol défile vers le bas uniformément, il n'en est pas de même pour les objets volants qui sont contrôlés soit par l'ordinateur, soit par un adversaire humain. Leur scrolling est en effet sujet à des variations de rythme et de sens (vers le bas ou vers le haut) en fonction des manœuvres de l'opposant. Quand l'un des joueurs (ou les deux) arrive au bout du parcours sans avoir perdu toute son énergie, il accède au tableau suivant.



Challenger est un bon petit jeu, auquel il n'y a pas grand chose à reprocher, si ce n'est qu'il manque un peu de fantaisie. Sinon, les graphismes sont dans l'ensemble d'assez bonne facture, et les deux scrollings indépendants (sol et objets volants) sont fluides et sans à-coups.
Vu son faible prix, Challenger constitue un achat possible.

PRESENTATION 30%
Boîte simple et notice anglaise minimum.

GRAPHISME 60%
Correct mais sans recherche.

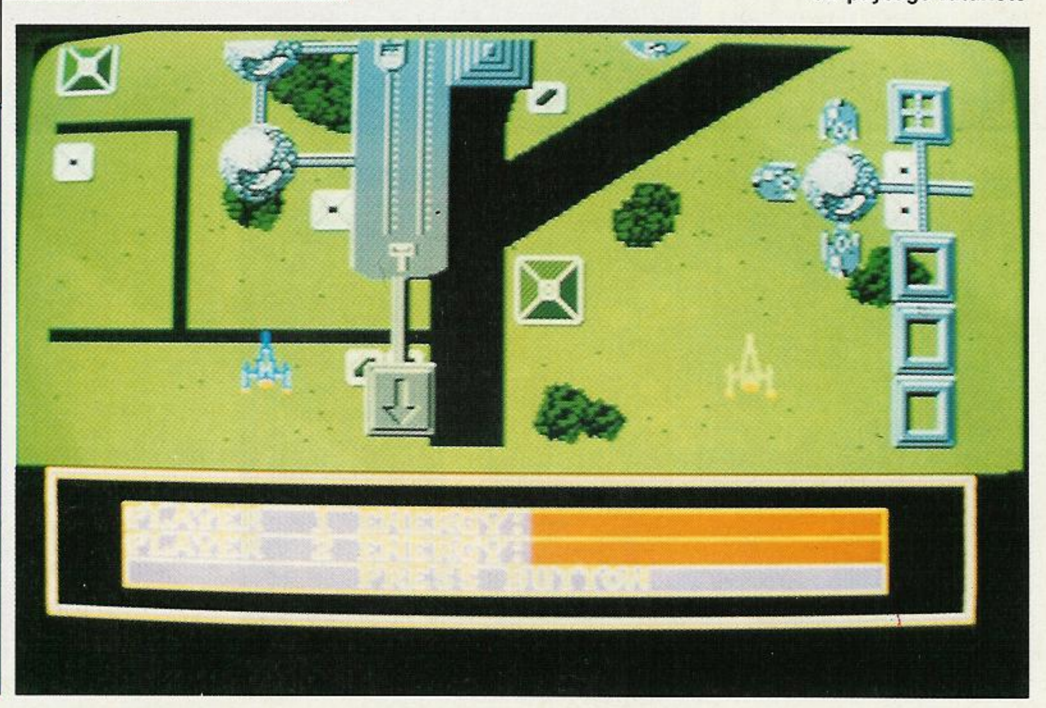
ANIMATION 78%
Scrolling très fluide.

SON 50%
Digitalisé mais simple.

INTERET 50%
Amusant à deux, mais vite lassant.

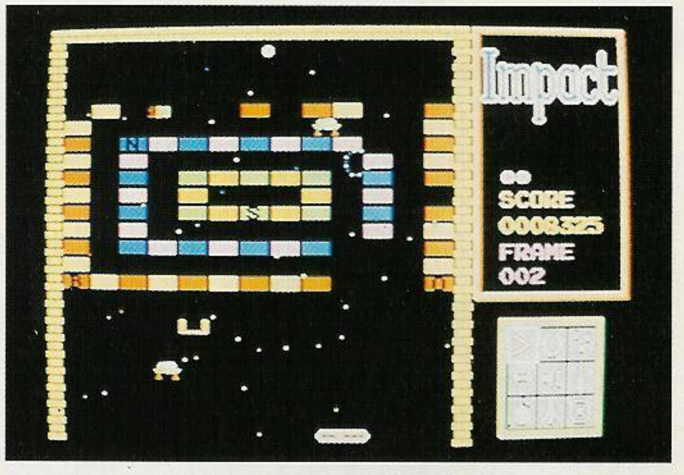
NOTE GLOBALE 55%
Prix intéressant mais jeu moyen.

CHALLENGER
Un paysage futuriste



IMPACT

A. S. L. env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST



IMPACT Attrapez les bonus

C'est l'année des casse-briques. Après Arkanoïd, Tonic Tile, Addicta Ball, voici Impact. Ce casse-briques a quelques touches d'originalité par rapport aux précédents : les gélules de formes différentes vous permettent de choisir vos pouvoirs parmi neuf possibilités. Ainsi avec deux gélules, vous avez l'aimant, avec trois la balle multiple etc. Différents codes permettent, lorsqu'on les connait, de se rendre directement à n'importe quel niveau. Ainsi USER vous envoie au quatre vingt unième tableau. Un son de xylophone retentit à chaque brique détruite. Avec l'éditeur, il est possible de construire quarante huit écrans différents.

M.S

Décidément l'année 1987 aura été celle du casse-brique. Après Arkanoid le vrai d'arcade, le fabuleux Tonic Tile, voici Impact. Ce qui frappe de prime abord, c'est la qualité de tous les bruitages. Rien à dire ils sont géniaux. Du point de vue graphique en revanche le jeu est loin d'exploiter les capacités de la machine. Mais cela n'enlève rien à la maniabilité du jeu. L'animation de la raquette est d'une parfaite fluidité. Les tableaux sont variés. Impact aurait pu avec des graphismes plus soignés être un must des casse-briques. Dommage !

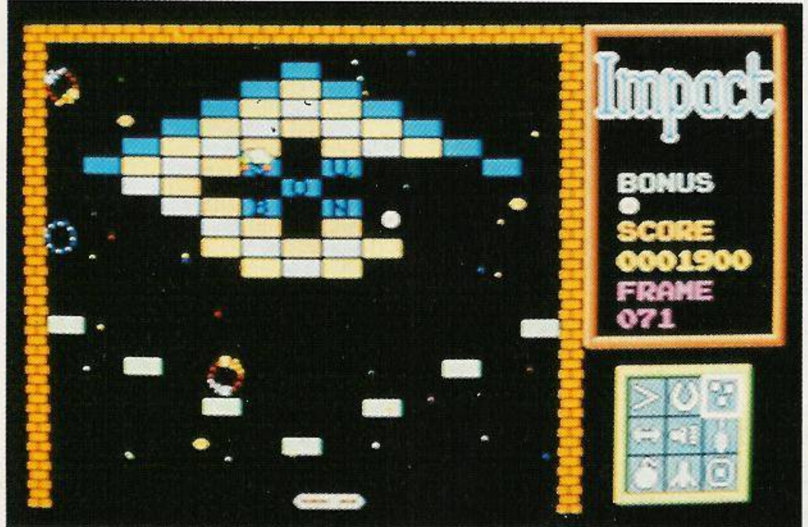


Je n'ai jamais été un fanatique de casse-briques, mais il faut le dire, celui-là est parfaitement réalisé. Les graphismes n'ont rien de fantastique mais il s'en dégage un certain magnétisme, qui m'empêche de les critiquer. Le jeu est très complet, le scénario a été bien travaillé. Je vais vous énumer les originalités de ce logiciel. 128 tableaux dont 48 redéfinissables. Il existe des briques bonus. On peut avoir jusqu'à 6 types de monstres sur le même écran. Lorsque l'on attrape les gélules, on a le choix entre 9 pouvoirs différents. On décide tout seul du moment où l'on veut les utiliser.
L'éditeur de tableaux permet de choisir la vitesse et l'accélération de la balle, le nombre de gélules par tableau, ainsi que le nombre d'Aliens, ou encore celui des bombes. Une dernière idée que je trouve fantastique, c'est les mots de passe qui permettent de se rendre directement aux différents tableaux. En voici quelques uns en exclusivité pour les lecteurs de GEN 4 : USER, GOLD, FISH, WALL, PLUS, HEAD, FORK, ROAD. A vous de jouer.

R.F

C'est au moins le cinquième casse-briques de l'année, et je n'en ai toujours pas trouvé un vraiment bon... Impact est très pauvre graphiquement, et je n'apprécie pas du tout ses bruitages xylophoniques qui lui enlèvent toute ambiance. A part cela, il est vrai qu'il y a des idées, un éditeur etc. Mais tout ceci ne fait pas un bon jeu.

Afin d'éviter toute erreur à venir, je vais donner la recette du Super Casse-briques que tout le monde attend ; il faut prendre :
- le graphisme et les bruitages, l'éditeur de tableaux et les sauvegardes de scores du superbe Tonic Tile (mais surtout pas sa gestion de raquette).
- on mélange le tout avec l'animation de Arkanoid ou de Impact.
- on y incorpore les idées d'Addicta Ball, et les codes de Impact.
- on évite les tableaux trop longs (style Arkanoid).
- on le réalise sur Amiga et sur ST.
Qui dit mieux ?



IMPACT Certaines tuiles nécessitent plusieurs coups

PRESENTATION 60% La notice est complète, but not in french.

GRAPHISME 63% Les graphismes sont pauvres.

ANIMATION 87% L'animation est simple, mais parfaitement réalisée.

SON 75% Un son de xylophone original qui ne fait pas l'unanimité.

INTERET 83% Comme tous les Casse-Briques, avec une durée de vie plus longue grâce à l'éditeur.

NOTE GLOBALE 78% Un programme pas cher et de bonne qualité.

INFOMANIE





LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H/20H
PARKING

JEUX

221 BACKER STREET	229	METROPOLIS	169
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MORTVILLE MANOR	209
ALTERNATE REALITY	239	OGRE	349
ARKANOID	139	PAWN	199
ARTIC FOX	299	PHANTASIE	269
BALANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTASIE 3	299
BASEBALL	269	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	199	SCENARY DISK N 11	219
CHESS PSION	219	SCENARY DISK N 7	219
CHESSMASTER 2000	299	SDI	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SENTINEL	209
COLONIAL CONQUEST	349	SHANGAI	249
CRAFTON ET XUNK	259	SILENT SERVICE	239
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	229
FLIGHT SIMULATOR 2 (monochr)	399	SPACE QUEST	370
FOOTBALL	299	ST WARS	169
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	399
GOLDEN PATH	189	STAR RAIDERS	299
GOLDRUNNER	219	STARGLIDER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE HARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOG	349
JUPPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING QUEST	339	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIME IN TONETOWN	249
LEADER BOARD	239	TENTH FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TNT	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TONIC TILE	209
LEASURE SET LARRY	399	TRACKER	229
MACADAM BUMPER	239	TRAILBLAZER	229
MAJOR MOTION	165	ULTIMA 3	349
MASSACRE	239	WINTER GAMES	229
MEAN 18	289	WORLD GAMES	219
MERCENARY	195	WRESTLING	149

ADVANCED ART STUDIO	290	K COMM 2	589
AEGIS ANIMATOR	569	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESSOURCE	389
ATAGEO	169	K SWITCH	299
CAD 3D V2 (CYBERSTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	690	MARK WILLIAMS C	1450
DEVPACK	490	MATH 3EME	220
DIGIDRUM	219	MATH 5/4	220
DIGITALISEUR PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISEUR REALTIZER	1750	PAINT WORKS	299
EASY DRAW	659	PASCAL OSS	749
EMULCOM	850	PC DITTO	990
EZ TRACK	650	PRO 24	2450
FILM DIRECTOR	579	PROFIMAT	495
FIRST WORD PLUS	995	PUBLISHING PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST REPLAY	799
FPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	539
GEOMETRIE	485	SUPERBASE	990
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

520 STF	2990	DRIVE SF 314	1990
520 STF MONOCHR	4690	CUMANA 3"1/2	1650
520 STF COULEUR	5490	CUMANA 5"1/4	2450
1040 MONOCHROME	5990	MODEM DIG 3000	4625
1040 COULEUR	7490	DD 20 M SH'205	4990
MEGA 2 ST	9450HT	DD CUMANA 30 M	7900
MEGA 4 ST	12450HT	DD CUMANA 60 M	12900
MEGA 2 ST LASER	19950HT	ATARI PC	NC

IMPRIMANTES:			
ATARI SM 804	1990	EXTENSION 512K	1190
STAR NL 10	2990	DISK 3"1/2 (X 10)	140
STAR NB 24/10	6990	TAPIS SOURIS	119
STAR NB 24/15	8490	BOITE 40 DISK	149
NEC P6 COULEUR	8900	HOUSSE TRANSPORT	339
LASER KYOCERAF1010	31900	HOUSSE MONITOR	449
LASER ATARI SLM804	11450HT	HOUSSE PROTECTION	139

AMIGA

Amiga 500	4725
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3"1/2	2090
Amiga 2000	11585
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15299

AMIGA

Aegis Animator	1190	Digitaliseur Future Sound	2290
Cao 3D fr	NC	Digiview	1990
De Luxe Music CS	799	Extension 512k(500)	1095
De Luxe Paint 2	1050	Extension 2M (2000)	3545
De Luxe Video	990	Genlock	NC
Digipaint	700	Interface MIDI	590
Instant Music	290	Polaroid Liquid Light	34900
Lattice 3.1	1190	Pro Midi Studio	NC
Page Setter	1250	Tablette Graphique CRP	NC
Pro Write	1150		
Superbase	990		
Textcraft	750		
TV Text	1290		
VIP	1690		

AMIGA

Alien Fire	299	King's Quest 3	345
Balance Of Power	390	Leaderboard	269
Barbarian	235	Leaderboard tourn	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	279
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenary Disk 7	235
Déjà Vu	399	SDI	345
Fairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Eagle	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Tenth Frame	NC
Goldrunner	229	Terrorpods	290
Grand Slam Tennis	399	The Pawn	240
Guild of Thieves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Uninvited	349
King of Chicago	NC	Winter Games	269
		World Games	269

BON DE COMMANDE Envoi sous 24 heures

NOM.......................................
PRENOM....................................
ADRESSE...................................
CODE..........VILLE.......................

ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
frais de port (pour la France)	30 FR
TOTAL	

MARCHE A L'OMBRE

INFOGRAMES env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Cher Ami Infogrames nous présente ici un logiciel d'aventure sur l'éduction de la rue, où mon pote a les glandes au niveau des amygdales, même qu'il est obligé de terpor un cache col, car on a chouré sa mob et que c'est vraiment la galère pour emmener sa meuf voir naudRe en certcon ce soir. Ça pue la castagne à plein zen, et si il file pas panpan cucu (je connais pas le versl'en des deux mots précédents) à les kems qui ont réchou sa meule, il pourra jamais retrouver les pièces détachées avant 19 plombes et trente breloques, la retémon, prendre les yébis et prévenir sa zessegon. La meuf à mon pote elle se tirera avec Dédé...
Voici un jeu qui regroupe aventure et action autour d'un sujet sorti tout droit de la banlieu nord de Paris.



Une belle pochette contenant un foulard dédicacé par Renaud (vous savez le pote à Maggie), quelque bonnes petites musiques, une ambiance farfelue et bon enfant ; voilà pour les points positifs. Par contre, les couleurs manquent à l'appel, on joue sur une portion d'écran ridicule, et l'action et les déplacements se commandent difficilement.
Résultat : un jeu moyen. La présence de Renaud ne peut pas tout faire...



Ce jeu est un mélange d'aventure et d'arcade dont le scénario frise le ridicule. Les programmeurs d'Infogrames n'ont pas l'air de savoir que le ST peut afficher 16 couleurs en basse résolution. En effet, dans Marche à l'ombre, 4 couleurs uniquement sont utilisées. Les graphismes sont pauvres et d'une grande banalité. La réalisation ne donne vraiment pas envie au joueur de se plonger dans l'énigme.



Tous les créateurs l'ont compris, il faut viser le public le plus large possible. Sur les 16/32 bits, plus de problèmes de mémoire, les auteurs de jeux mélangent de plus en plus les phases d'action et d'aventure dans leurs logiciels. C'est le cas de Marche à l'Ombre où elles sont intimement liées. Ce jeu, en noir et blanc, nous plonge bien dans l'ambiance grisonnante des banlieues insalubres. Mais la caricature est trop forte, et le décalage est beaucoup trop grand avec la réalité. On ne passe tout de même pas tout son temps à « la castagne » du côté de Sarcelles et de La Courneuve. Le système de jeu est simpliste ; trois îcones nous permettent de choisir entre : le dialogue, la fuite, et la baston. Dans le dernier cas, un carte d'identification nous informe sur l'adversaire, et le combat commence. On passe à l'action pure, mais l'animation ne suit pas, et on a beaucoup de mal à savoir si les coups ont porté ou non. L'adaptation synthétique de la musique de Renaud aurait pu être de meilleure qualité.



MARCHE A L'OMBRE
La mob enfin reconstruite

PRESENTATION 90%
Très belle pochette style disque, plus un bandana et une bonne documentation.

GRAPHISME 55%
Beaucoup d'idées, et de jolies choses mais des détails baclés.

ANIMATION 60%
Difficile de comprendre qui frappe et qui reçoit les coups.

SON 75%
On aurait préféré un son digitalisé.

INTERET 60%
Pour les débutants en jeu d'aventure.

NOTE GLOBALE 63%
Du bon et du moins bon.

PARIS 75013
45.65.04.40 +

Kanal Computer

GIF/YVETTE 91140
60.12.33.57 / 96

520 STF	2990 F
520 STF + SM 125	4480 F
520 STF + SC 1425	5490 F
1040 STF + SM 125	5990 F
1040 STF + SC 1425	6990 F
MONITEUR MONO SM 125	1490 F
MONITEUR COULEUR SC 1425	2490 F
DRIVE 1 MEGA A INTEGRER	1400 F
DRIVE CUMANA DOUBLE FACE	1600 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 .	2300 F
DISQUE DUR 20 MEGAS SH 205	4990 F
EXTENSION 512K	1000 F
DISQUETTES DF PAR 100	1300 F
DISQUETTES DF PAR 10	.150 F

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC GRATUITS

JEUX...

ASTERIX	245 F	AIRBALL	290 F
BLUEBERRY	245 F	ARKANOID	190 F
BLUE WAR	250 F	BARD'S TALE	340 F
PHANTASIE III	310 F	BOB WINNER	220 F
TERRORPODS	250 F	CHESS	220 F
BARBARIAN	250 F	CHESS MASTER	320 F
BARBARIAN II	250 F	CRISTAL CASTLE	180 F
SWOOPER	250 F	DEFENDER/THE CROWN	320 F
IMPACT	190 F	F15 STRIKE EAGLE	260 F
EXTENSOR	190 F	FLIGTH SIM II	350 F
CRAFTON & XUNK	290 F	GAUNTLET	220 F
TAI PAN	190 F	GOLDRUNNER	220 F
INDIANA JONES	190 F	LEADER BOARD	250 F
TONIC TILE	250 F	MACADAM BUMPER	290 F
SENTINEL	190 F	MACH 3	230 F
BREACH	350 F	MARBLE MADNESS	290 F
KARATE KID II	150 F	MERCENARY	250 F
SDI	350 F	MIDI MAZE	350 F
PIRATES OF BARBARYE	150 F	MORTEVIELLE MANOR	230 F
TRACKER	250 F	THE PAWN	220 F
THE GUILD OF THIEVES	250 F	RING'S OF ZILFIN	290 F
KNIGHT ORC	250 F	LES RIPOUX	220 F
ULTIMA IV	420 F	MEURTRES EN SERIE	250 F
STAR RIDER	230 F	SAPIENS	220 F
BIVOUAC	220 F	BALANCE OF POWER	390 F

NOUVEAUTES...

BOB MORANE	250 F
IZNOGOUD	250 F
STAR WARS	190 F
BACKLASH	190 F
DEJA VU	350 F
TANGLE WOOD	190 F
SKYRIDER	NC
STAR TREK	190 F
SOLOMON'S KEY	190 F
SKULL DIGGERY	190 F
GNOME RANGER	NC
DONJON MASTER	NC
TRAUMA	250 F
DEMONIAC	250 F
BUBBLE GHOST	190 F
LAS VEGAS	130 F
MOEBIUS	250 F
MANATHAN DEALER	290 F
SUPER SPRINT	250 F
TRIVIAL PURSUIT	290 F
NECROMANCIEN	250 F
RED OCTOBER	290 F
ETC...	

IMPRIMANTES...

STAR NL 10	2590 F
PANASONIC KX P 1081	2300 F
CITIZEN LSP 10	2100 F
CANON COULEUR	6990 F
XEROX COULEUR	NC
SHARP COULEUR	NC

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION NOUS VOUS OFFRONS 30 DES MEILLEURS PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC.

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES :

520 STF + SC 1425 + JOYSTICK + 2 JEUX = 5990 F
AMIGA 500 + MONITEUR + JOYSTICK + 2 JEUX = 7490F

AMIGA 500	**4680 F**
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR HR 1084	**7490 F**
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS	**6980 F**
DRIVE CUMANA DOUBLE FACE	**1600 F**
DRIVE CUMANA 5 1/4	**2300 F**
EXTENSION MEMOIRE 512 K + HORLOGE	**1095 F**
DISQUE DUR 20 & 40 MEGAS	**NC**

STATIONS GRAPHISME, VIDEO MUSIQUE, BUREAUTIQUE, P.A.O DEMONSTRATIONS PERMANENTES SUR PLACE

JEUX...

		GAUNTLET	250 F	ARAZOK'S TOMB	420 F	TEST DRIVE	390 F
DEFENDER OF THE CROWN	350 F	GOLDRUNNER	250 F	THE GUILD OF THIEVES	250 F	DARK CASTLE	290 F
MARBLE MADNESS	290 F	BARBARIAN	250 F	KAMPFGRUPPE	490 F	GRID START	130 F
FAERY TALE	390 F	SDI	350 F	MOEBIUS	250 F	OGRE	350 F
SINBAD	390 F	ALIEN FIRE	250 F	INSANITY FIGHT	250 F	STARGLIDER	250 F
TERRORPODS	250 F	KARATE KID II	250 F	BARD'S TALE	250 F	THAI BOXING	120 F
FLIGHT SIMULATOR II	390 F	CHESS MASTER 2000	190 F	BASEBALL	390 F	UNIVITED	390 F
		LEADER BOARD	290 F	CRAZY CARS	250 F	KING'S QUEST III	320 F

cc les Arcades Chevry II
91190 GIF/YVETTE **60 12 33 57**

Kanal Computer

158 Av. d'Italie 75013 PARIS **45 65 04 40 +**

NOM...
ADRESSE...
CODE POSTAL.................... VILLE ....

ARTICLE :	QTE :	PRIX :

PORT : MACHINE 50 F – LOGICIEL 20 F
CONTRE REMBOURSEMENT + 30 F

PORT ....
MONTANT REGLEMENT........

Gen 4

BAD CAT

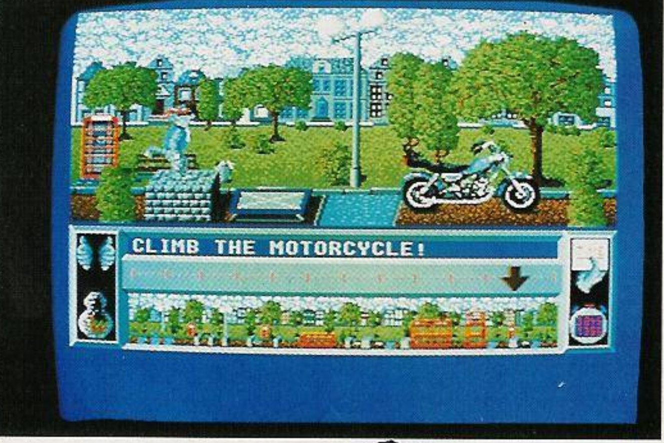
RAINBOW ARTS env. 250F 1 à 4 Joueurs
Système : Amiga / ST

Le chat est un animal susceptible...
Lors des jeux olympiques de 1984 à Los Angeles, il avait tout simplement été oublié par les organisateurs. Aussi a-t'il décidé de créer ses propres Olympiades. Tous les chats de gouttière de Los Angeles et des environs sont présents ; quatre épreuves sont au programme :
- La première se déroule dans le parc d'attractions de la ville : c'est un véritable parcours du combattant, avec des sauts de bassins, de murets, de trampolins, avec de l'équilibre sur un ballon de cirque, des obstacles à franchir en rampant, à la force des bras ou en utilisant l'élan d'une balançoire ; tout cela pour terminer sur une superbe moto.

- C'est sur cet engin que vous allez foncer, lors de l'épreuve intermédiaire, dans le dédale des rues pour ramasser quelques points de bonus.
- Après les jeux du 'stade', les compétitions aquatiques vont avoir lieu dans la piscine olympique de la deuxième avenue. Bad Cat devra sauter d'un 'bumper' flottant sur un autre, et au passage, par une formidable extension, attraper des objets de formes géométriques et couleurs diverses.



On croyait avoir tout vu, après les Summer, Winter et autres World Games. Eh bien non, on a droit avec Bad Cat de Rainbow Arts, à une nouvelle version des jeux olympiques, qui, à mon goût, supporte la comparaison avec celles d'Epyx ; c'est tout dire ! Bad Cat est un excellent programme, et ce pour plusieurs raisons :
- sa réalisation est très soignée à tous niveaux.
- l'idée est originale.
- la difficulté est bien dosée, et les nombreux tableaux donnent une bonne durée de vie, d'autant qu'il est toujours possible d'améliorer ses scores enregistrés sur la disquette.
- enfin, parce que je ne voudrais surtout pas me faire des ennemis à la SPA.
Achetez ce jeu, vous ne serez pas déçus.

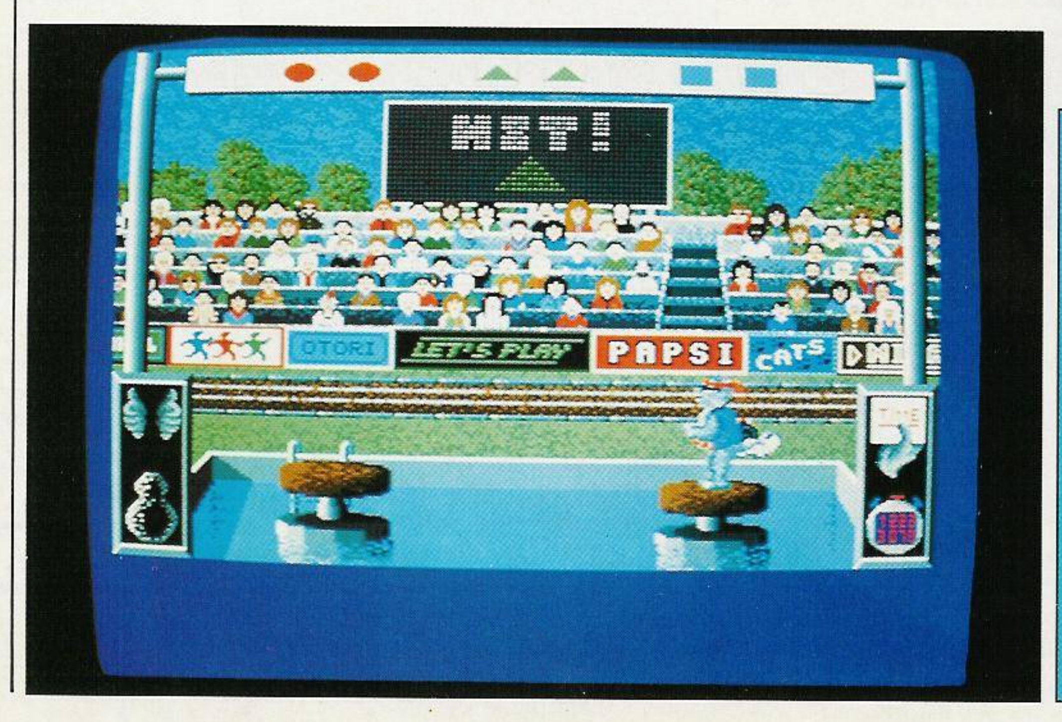


BAD CAT
Un passage difficile

- Ensuite, après un nouveau parcours 'bonus', on en arrive à la traversée des égouts. Les chats, même les chats de gouttière, n'aiment pas l'eau, c'est bien connu. Pourtant, il devront franchir de nombreux obstacles, parfois même dans le noir, à moins de trouver l'interrupteur.
- Dernière épreuve enfin, qui aura pour cadre le Pub : notre chat devra livrer avec le bouledogue du quartier un combat très particulier, dans le style Bowling ; chaque adversaire doit déquiller l'autre à l'aide d'une boule qu'il fait rouler. Quand Bad Cat est atteint, il doit boire une bière au bar. Comme vous le savez tous, une bière ça va, 3 bières ou plus, bonjour les dégats...



Un jeu d'adresse qui sort de l'ordinaire, beaucoup d'humour, des beaux graphismes, des sons digitalisés parfaits, tout ça c'est Bad Cat. On vit l'évènement quand le chat s'adresse à nous, ou quand la foule applaudit.
Il est possible de laisser de coté certaines difficultés du parcours pour être sûr de terminer dans les temps (bien entendu, le score s'en ressent), et ainsi on peut découvrir tous les tableaux. C'est une bonne idée.
A noter que la qualité du jeu est identique sur les deux machines, Amiga et ST.



BAD CAT Heureusement, les chats sautent haut !

PRESENTATION 80%
Belle boîte, le jeu que nous avons reçu avait une notice anglais-allemand.

GRAPHISME 92%
Superbes, très fignolés.

ANIMATION 87%
Beaux rebonds, mais pas de scrolling.

SON 90%
Bruitages digitalisés surprenants et très rigolos.

INTERET 90%
Challenges sportifs originaux.

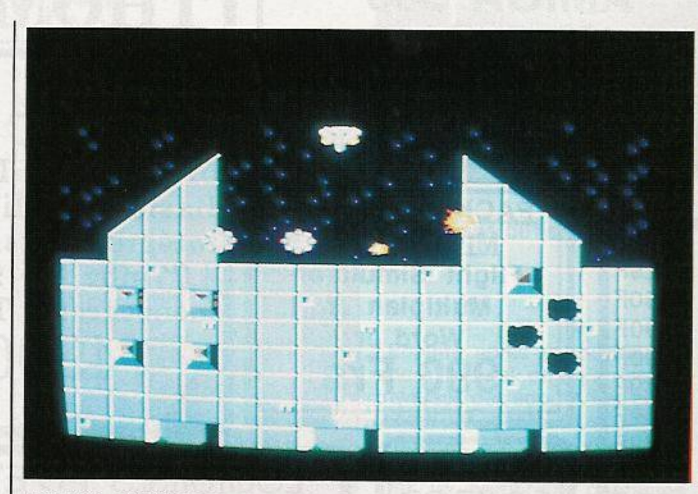
NOTE GLOBALE 87%
Prix raisonnable pour un beau jeu.

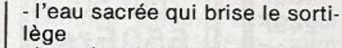
ASTRO WARRIOR/ PIT POT

SEGA env. 200F 1 ou 2 Joueurs
Système : SEGA

Cette cartouche comprend deux jeux :
ASTRO WARRIOR : les forces impériales du Démon Suprême sont prêtes à envahir la Galaxie, et vous êtes le guerrier de l'espace désigné pour sauver la planète. Vous vous propulsez dans une super machine volante : l'Astro Warrior. Ce véhicule pourra être amélioré, car au fur et à mesure de votre progression, des modules se grefferont à lui :
- le 'speedup parts' qui accélère le tir
- le 'beam canon', canon laser plus puissant que celui d'origine
- le 'triple shot canon', canon qui envoie trois coups simultanés
- et enfin le petit vaisseau 'assistor', qui se place à côté du vôtre et tire parallèlement.

L'intérêt est que tous ces modules peuvent s'additionner pour former un super vaisseau destructeur ; mais si vous êtes touché par l'ennemi, vous repartez avec un vaisseau 'nu'.
Il y a 3 zones à anéantir, comprenant des plates-formes volantes, des vaisseaux plus ou moins 'vicieux', ainsi qu'une base finale qui doit être touchée en plusieurs endroits pour être détruite.
PIT POT : Igul est un chevalier, petit par la taille, mais grand par la bravoure. Il part délivrer la princesse Rommy qui a été changée en statue par un sorcier malfaisant. Le chateau (suivant le niveau choisi) comporte jusqu'à 114 pièces, reliées entre elles par des portes. Certaines portes nécessitent des clés pour être franchies et d'autres sont à sens unique ; bien sûr, des gardiens (ogres, lutins, dragons) veillent sur tous les trésors contenus dans les pièces.
Igul est armé d'une masse ; celle-ci lui sert à tuer les monstres et à casser les blocs de pierre. Car certains objets sont cachés et ne peuvent être mis à jour qu'en détruisant les blocs qui les enserrent.
Notre héros devra trouver 3 amulettes :
- l'eau sacrée qui brise le sortilège
- la croix magique contre le sorcier
- un anneau porte-bonheur, comme cadeau à sa dulcinée.




ASTRO WARRIOR Une vague d'ennemis pas encore trop méchante



Tous les doutes étaient permis : d'abord, on nous vend deux jeux pour le prix d'un, ce qui n'est pas fréquent ; ensuite, les sujets : un du style 'Space Invaders', l'autre du style 'amoureux au secours de sa bien-aimée'... Eh bien, je vous rassure tout de suite : si l'imagination n'est pas le point fort des programmeurs qui ont pondu ces logiciels, ils ont quand même fait très fort.
Astro Warrior est une merveille dans le genre : agréable à manier, un scrolling très doux, de bons bruitages, des vaisseaux ennemis rapides, variés et colorés, beaucoup de relief, des tirs et des explosions superbes ; que demander de plus ?
Pit pot, quant à lui est un jeu simple et assez facile d'accès. Il conviendra autant aux plus jeunes qui en assimileront vite les finesses, qu'aux joueurs chevronnés dont l'intérêt se reportera plutôt sur le plan de la stratégie. La réalisation est comme d'habitude avec Sega, excellente. Vous m'avez compris : courrez chez votre revendeur avant qu'il ne lui en reste plus !



Sega nous offre 2 jeux pour le prix d'un. C'est sympa !
Ils sont totalement différents l'un de l'autre :
- Astro Warrior est un jeu de tir, ni trop rapide, ni trop difficile, mais bien dosé pour être agréable à jouer.
-Pit Pot, c'est l'aventure-arcade-stratégie. Le graphisme n'est pas terrible (par exemple, quand on entre dans une nouvelle pièce, on ne distingue pas du premier coup d'œil le héros parmi ses ennemis, ce qui peut être mortel). Néanmoins, le jeu est riche en potions, trésors et autres gadgets.

PRESENTATION 85%
Boîte de qualité et notice française.

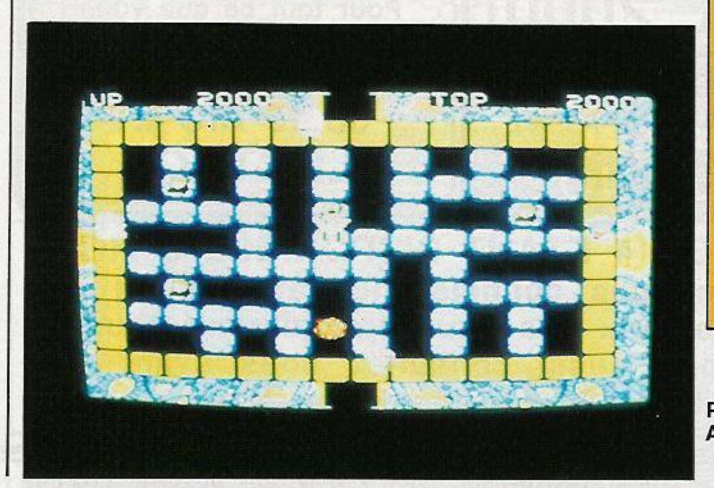
GRAPHISME 80% / 54%
Très bien pour Astro Warrior. Grossier pour Pit Pot.

ANIMATION 90% / 50%
Rapide et fluide pour A. W., mais trop hachée dans Pit Pot.

SON 80%
Musiques agréables et bien choisies.

INTERET 88%
D'un genre totalement différent, ils sont tous les deux intéressants sans être compliqués à apprendre.

NOTE GLOBALE 98%
Deux bons jeux pour le prix d'un, c'est l'occase du siècle !



PIT POT
Attention au « lance flamme »

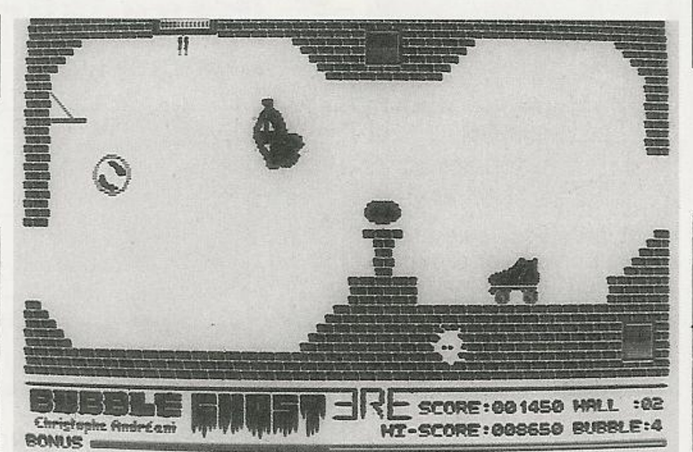
BUBBLE GHOST

ERE INFORMATIQUE env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Dans Bubble Ghost, vous dirigez un fantôme dans un vieux chateau composé d'une multitude de salles. N'ayez pas peur, nous ne sommes pas en plein film d'épouvante. Bien au contraire, Bubble Ghost est un jeu très amusant. Le fantôme souffle sur son ame et doit amener celle ci jusqu'à la sortie de chaque pièce. Cette ame est représentée sous la forme d'une bulle très fragile qui n'est pas sans nous rappeler Airball. La bulle est donc très fragile, et elle craint pratiquement tous les obstacles. Elle ne résiste pas à la chaleur des flammes, aux parois, aux pointes, aux ventilateurs et autres dangers. Comme vous le constatez, il y a une profusion d'objets qui empêcheront votre ame si pure de franchir les salles. Le fantôme est quant à lui indestructible de par sa structure. Vous le guidez à l'aide de la souris. A chaque pression sur le bouton gauche, vous le faites tourner sur lui-même d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, et inversement, avec l'autre bouton. Les salles contiennent une grande diversité d'objets. Les premiers niveaux sont assez simples et en général comprennent peu de pièges, mais à partir du cinquième tableau, votre tâche se corse. Dans toutes les salles vous avez une durée de temps limitée pour amener votre bulle jusqu'à la sortie. J'espère que vous aurez assez de souffle pour hanter toutes les salles.



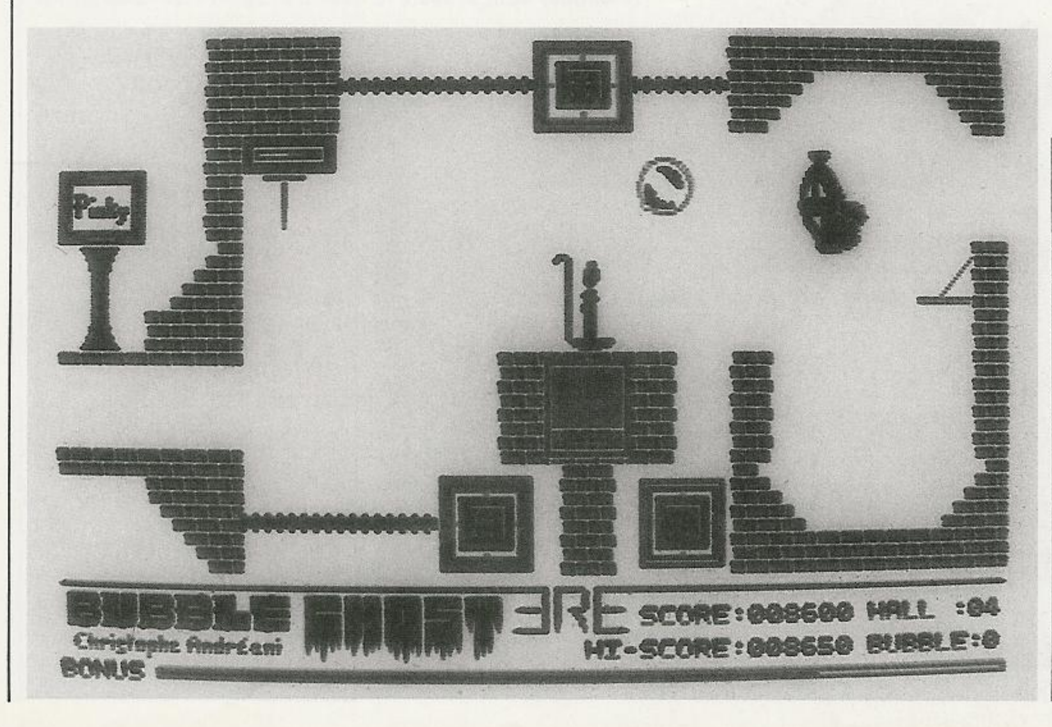
Bubble Ghost est un jeu qui ne manque pas d'idées nouvelles. Très sympa, il s'inspire un peu de Airball, avec une stratégie beaucoup plus simple. Cela nous change un peu des jeux de tirs spatiaux qui foisonnent actuellement sur ST. On ne se lasse pas de diriger le petit fantôme à l'écran. Les graphismes ont un certain style, propre et efficace qui ajoute à l'originalité. Les bruitages ne sont pas impressionants, mais ils sont en harmonie avec l'atmosphère du jeu. Bubble Ghost possède une longue durée de vie. Je le trouve bien distrayant.



BUBBLE GHOST
Un bien gentil fantôme



Ce nouveau jeu d'ERE INFORMATIQUE n'est pas sans nous rappeler des grands classiques anglais sur 8 bits tels que Cauldron. On adhère très vite à Bubble Ghost qui possède par ailleurs une excellente maniabilité. Les bruitages et les graphismes, de type bande dessinée ne sont pas exceptionnels, mais le jeu est bien ficelé. Il n'y a aucune erreur de réalisation. Je reprocherais simplement aux programmeurs d'avoir manqué d'ambition dans leur projet. En effet le même scénario accompagné de graphismes plus poussés et de bruitages digitalisés auraient fait de ce bon jeu un Must.



BUBBLE GHOST
Ici, souffler est jouer

PRESENTATION 75%
Boîtier moyen mais une notice claire.

GRAPHISME 83%
Les objets sont simples mais parfaitement réalisés.

ANIMATION 70%
Peu d'objets animés à l'écran.

SON 68%
Sonorité trop simple.

INTERET 85%
Un très bon jeu de tableaux.

NOTE GLOBALE 80%
Un jeu très original et amusant.

CRUNCHER FACTORY

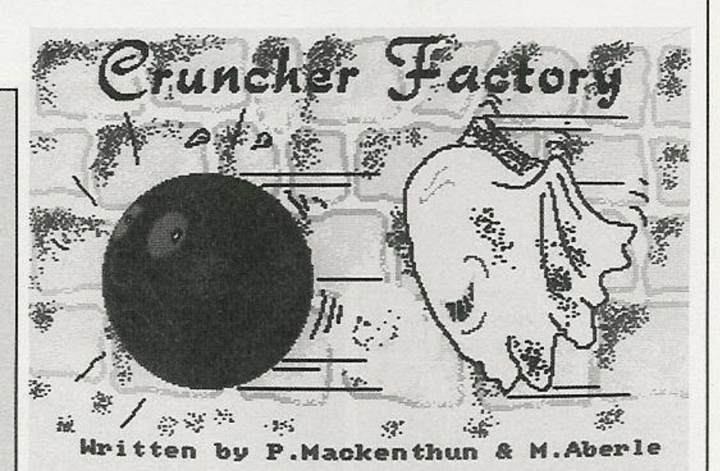
ANCO env. 100F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga

Il s'agit du premier Pac Man commercialisé pour Amiga. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu (mais si ! ça existe), nous en rappelons rapidement les éléments de base :
- la scène se déroule dans une espèce de labyrinthe parsemé de pilules.
- le cruncher est un ventre ambulant que vous dirigez, et qui bouffe tout ce qui se présente de comestible sur son passage (et notamment les pilules).
- des monstres (ou fantômes) poursuivent notre cruncher qui meurt s'il est attrapé ; à moins qu'il n'ait juste mangé une des pilules magiques (dont l'effet est temporaire) qui le protègent.

Cruncher Factory comprend 30 niveaux de difficulté croissante, et au cours desquels le cruncher devient de plus en plus rapide. 70 autres niveaux peuvent être fabriqués à l'aide d'un éditeur qui met tous les symboles à votre disposition (murs, pilules, point de départ du cruncher et des monstres, passages secrets...) et sauvegardés sur la disquette.
On joue seul, à 1 contre 1, ou à 2 en équipe. Pour améliorer le score, on peut manger les fruits qui apparaissent fugitivement ; parfois des portes se dessinent et vous bloquent (elles peuvent être éliminées en pressant une touche du clavier). Tous les 5000 points, une vie supplémentaire est attribuée.
Les meilleurs scores sont enregistrés.



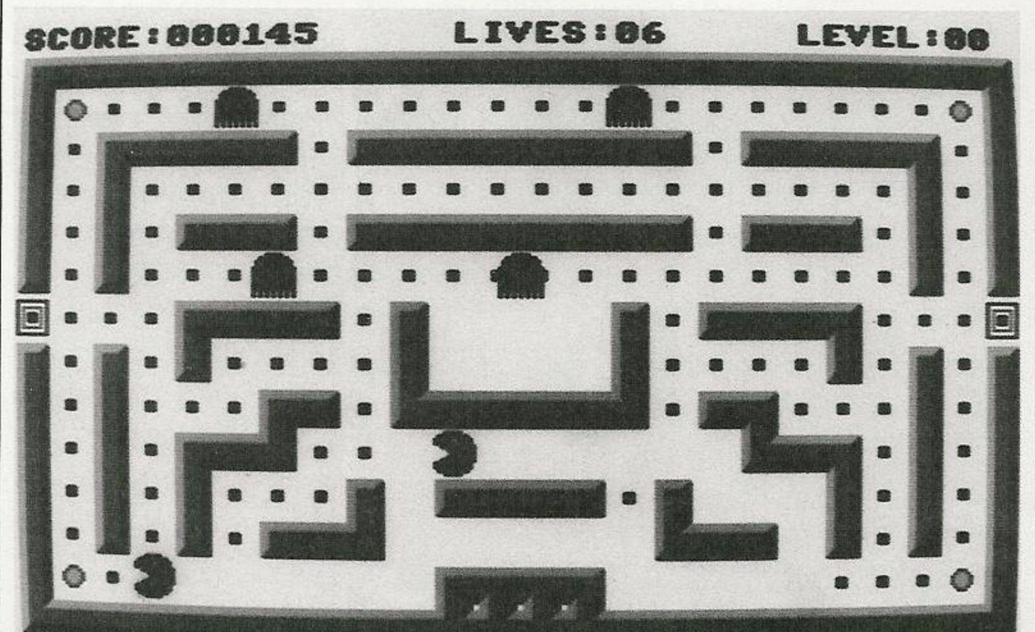
Cruncher Factory est un jeu sans grande prétention, mais qui ne souffre d'aucun défaut grossier. Les labyrinthes et les différents objets sont proprement dessinés, les déplacements sont assez réguliers, et les bruitages sont dans la bonne moyenne.
Les premiers niveaux ne présentent que peu d'intérêt ; heureusement, on peut choisir son tableau de départ entre les 30 existants, ou les 70 autres si vous avez pris le temps de les créer.
Les programmeurs se sont également bien amusés : ainsi, quand on presse simultanément les touches CTRL-HELP, ALT—HELP, les 2 touches A (Amiga), et le point décimal du pavé numérique, le cruncher se transforme en boule, les fantômes en sigles Atari (encore des programmeurs anti-ST), et les fruits en objets divers.
Bref, un jeu simple, mais bien réalisé.



CRUNCHER FACTORY La présentation

M.S

Vous vous rappelez le bon vieux PAC MAN. Oui ? Alors vous trouverez à coup sûr beaucoup de similitudes entre ce grand classique du jeu vidéo et Cruncher Factory. Tout débute par une page de présentation amusante et une musique digitalisée de bonne qualité. Il y a un grand nombre de labyrinthes, et on peut en construire d'autres, ce qui est tout à fait appréciable. Une des grandes qualité de ce jeu est qu'il permet à deux adversaires de s'affronter simultanément : ainsi, même les tableaux les plus faciles prennent de l'intérêt car on essaie de faire mieux que son opposant. C'est un bon petit jeu pour l'Amiga.



CRUNCHER FACTORY

PRESENTATION 35%
Boîte simple. Notice anglaise. Jolie page de présentation.

GRAPHISME 60%
Pas mal pour un Pacman.

ANIMATION 63%
Correcte.

SON 45%
Bruitages sans recherche.

INTERET 60%
Pacman avec éditeur de tableaux et possibilité de jouer à 2 en même temps.

NOTE GLOBALE 55%
Moyen pour son prix.

DARK CASTLE

SILICON BEACH env. 350F 1 joueur
Système : Amiga

Survivrez-vous dans la terrible maison hantée de la colline ?

Dès que vous avez passé le pont-levis, un grincement vous a averti qu'il s'était refermé derrière vous. Il ne vous reste plus qu'une solution pour vous échapper : tuer le Cavalier Noir. Il vous faut penser et agir vite si vous tenez à la vie, car avant d'abattre le Cavalier Noir, vous devez traverser 14 zones de plus en plus difficiles, habitées par des monstres qui vont du rat volant au dragon.

Vous avez une provision de 60 blocs de pierre au départ (d'autres peuvent être ramassés en chemin) qui vous serviront à tuer vos ennemis, et 4 vies de réserve. Des bouteilles d'élixir parsèment votre route et vous permettent de soigner les morsures de rats et de chauves-souris.

Au fur et à mesure de votre quête, vous trouverez des armes (masse, boules de feu, bouclier magique) qui vous aideront.

Vous parcourez des caves, des dongeons et des laboratoires, montant et descendant escaliers, cordes et échelles.

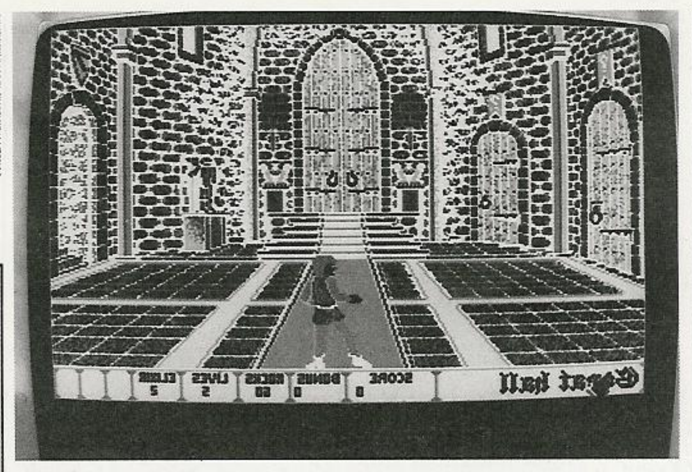


Je me suis fait tuer pas mal de fois avant de maîtriser les mouvements de mon personnage ; entre les sauts hauts, longs ou descendants, la tâche n'est pas des plus aisées, surtout que les monstres ne restent pas inactifs ! Le jeu est correct, mais on verra sans doute mieux dans le genre sur Amiga.

Les mouvements se font au joystick, ou en combinant souris et clavier. Les meilleurs scores seront sauvegardés.

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté parmi trois possibles, vous arrivez dans le grand hall. Un tapis rouge se déroule devant vous, menant à une grande porte centrale ; à droite un escalier de pierres, et à gauche deux portes plus petites surmontées d'un point d'interrogation attirent votre regard.

Faites votre choix, l'aventure commence !

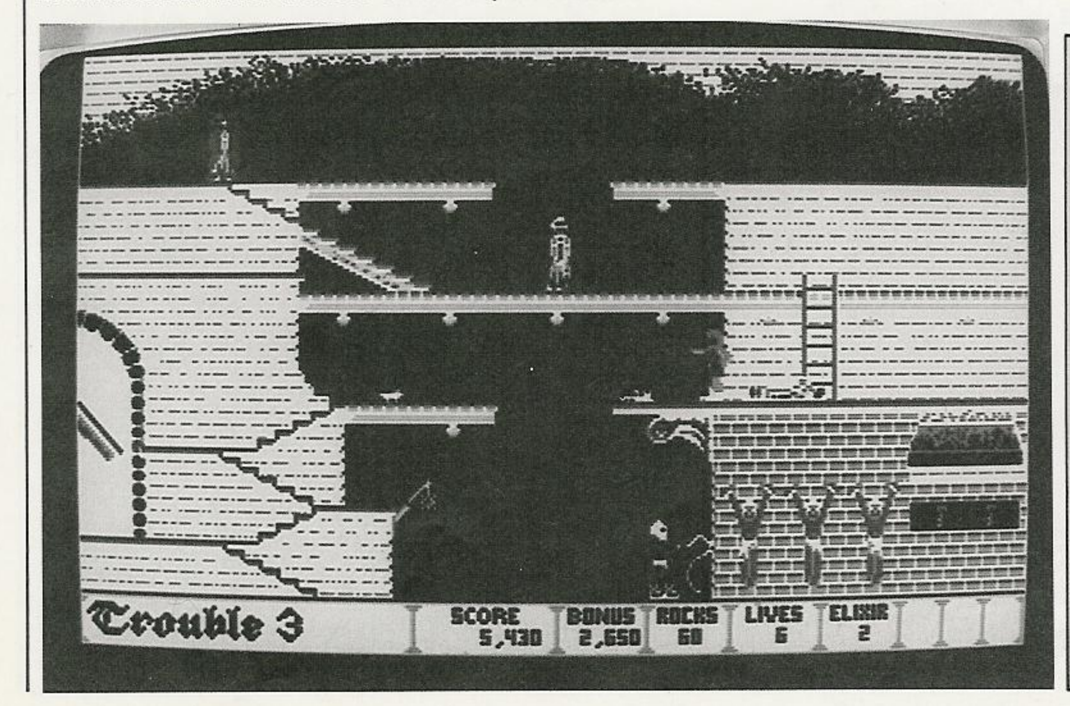


DARK CASTLE Le grand hall



Ce qui se passe dans ce chateau n'est pas très catholique... Entre les rats, les oiseaux et autres dragons qui vous assaillent, les gardiens-robots qui vous canardent, les salles de tortures et les bourreaux, les trappes et différents pièges, il y règne une méchante ambiance de traquenard.
Dark Castle est un bon jeu, bien présenté. Il bénéficie de pages de présentation et d'options originales, et de bruitages de qualité. Les graphismes sont moyens. C'est un jeu du style plates-formes, avec de nombreux tableaux, ce qui lui confère une longue durée de vie. La complexité des différents mouvements possibles demande une bonne période d'adaptation.
Les accès disques sont nombreux et quelque peu agaçants.
Mis à part ces deux petits reproches, il y a vraiment de quoi passer d'agréables moments.

DARK CASTLE Prenez la masse et visez le père fouettard



PRESENTATION 75%
Notice anglaise car c'est un jeu d'importation. La page de présentation et les options sont très soignées.

GRAPHISME 60%
Le graphisme du jeu est assez moyen pour Amiga.

ANIMATION 63%
Le personnage dirigé a tendance à se coincer en haut des escaliers.

SON 65%
Bons bruitages mais pas de musique.

INTERET 68%
Les commandes sont difficiles à domestiquer.

NOTE GLOBALE 45%
Prix excessif.

MIDI MAZE

HYBRID ARTS env. 250F 1 à 16 Joueurs
Système : ST

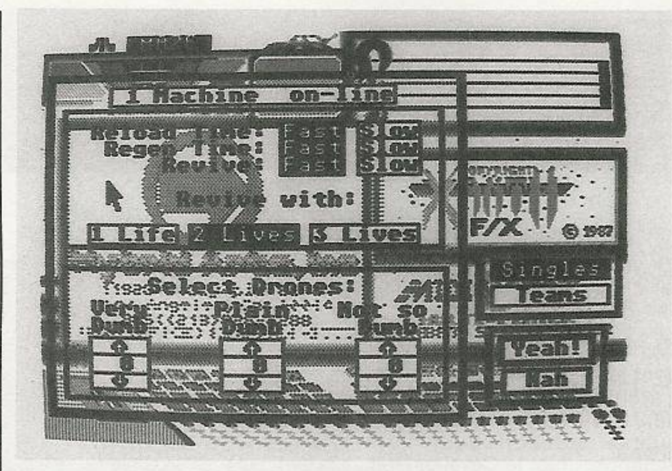
La société américaine Hibrid Arts est spécialisée dans les softs Midi. Elle a profité de sa connaissance de la technologie Midi et du ST pour nous créer ce jeu original. Vous vous déplacez à travers un labyrinthe en 3D ; vous y livrez un combat sans pitié dans lequel il faut tuer ou être tué. Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou en réseau. Ce dernier sera constitué d'un certain nombre d'ordinateurs reliés entre eux par des cables midi. Le jeu en réseau rappelle les combats de sarbacane les soirs de réveillon entre amis ; il faut avoir les yeux de tous les côtés à la fois, ou découvrir une position stratégique dans le labyrinthe, à partir de laquelle vous pourrez tirer à coup sûr sans être vu.



Midi Maze est un remake de Pac Man. Il ne se contente pas de reprendre simplement le principe de jeu de son célèbre prédecesseur, mais au contraire l'enrichit.
Le labyrinthe défile en 3 dimensions, ce qui donne un certain réalisme. On a vraiment la sensation de se trouver sur les lieux du combat. Les graphismes sont simples, mais efficaces. En reliant des ST entre eux par la prise midi, on peut jouer à plusieurs ce qui augmente considérablement l'intérêt.
Les programmeurs de Hybrid Arts ont réussi à rendre un jeu archi- classique, très original. Midi Maze est très amusant.



Encore un jeu comme je les adore. C'est certainement totalement idiot, mais j'étais un fanatique des combats de purée, ou de grain de raisins à l'époque de la cantine, et des colonies de vacances. Avec ce jeu tout simple j'ai l'impression d'avoir dix ans de moins, et croyez moi c'est bien plaisant. Il est déjà sympa lorsque l'on joue seul contre l'ordinateur, mais les parties en réseau c'est carrément le délire surtout si comme moi vous avez une tête de turc nommée Robert. Qu'est-ce qu'il n'a pas pris dans le tête... Bon je vous laisse ; je vais me faire une autre partie, ils veulent leur revenche.

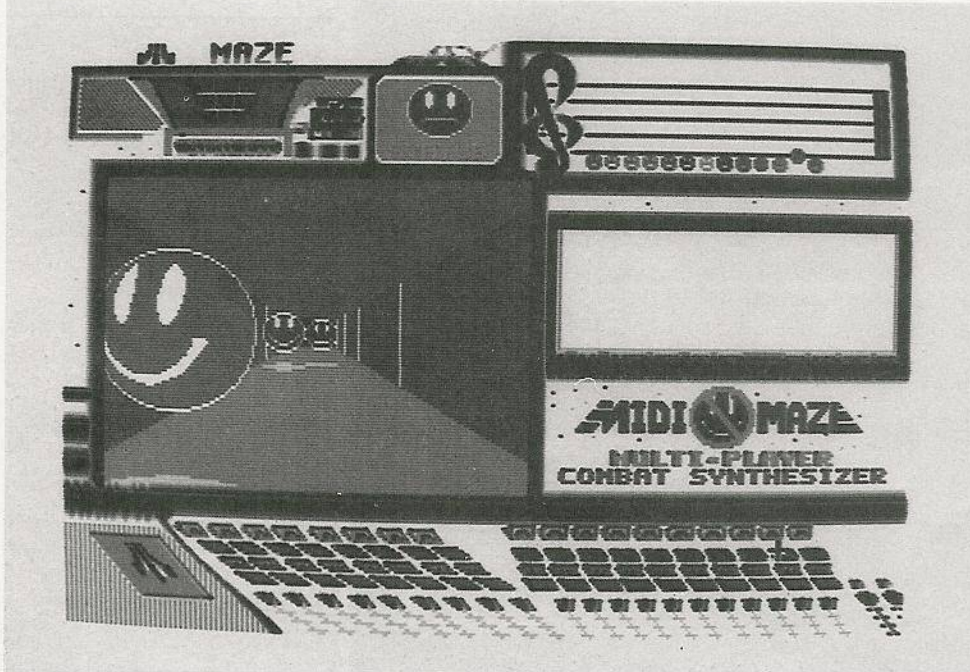


MIDI MAZE un tableau d'options très moche



Comment n'a-t'on pas pensé plus tôt à faire ce jeu ? L'idée est simple, mais géniale. Quand à l'humour de ces 'Faces de Pac-Man', il est vraiment Trop ! Petits, grands, en solo ou à plusieurs on s'éclate. On se cache derrière les murs, on canarde l'ennemi... bref, une vraie partie de cache-cache dans une cour de récré, avec les copains qui vous narguent et qui tirent la langue !

MIDI MAZE Un jeu simple vraiment pas comme les autres



PRESENTATION 68%
Pochette bien réalisée, la documentation est claire. Il manque une notice en français.

GRAPHISME 58%
Les graphismes sont simples et correctement réalisés. Fonctionne aussi en noir et blanc.

ANIMATION 87%
L'effet 3D dans le labyrinthe est extrêmement bien réussi.

SON 40%
Quelques bruitages.

INTERET 78%
Original mais un peu répétitif.

NOTE GLOBALE 80%
Un jeu qui innove avec l'utilisation de la prise midi.

BACKLASH

NOVAGEN env. 250F 1 Joueur
Système : ST

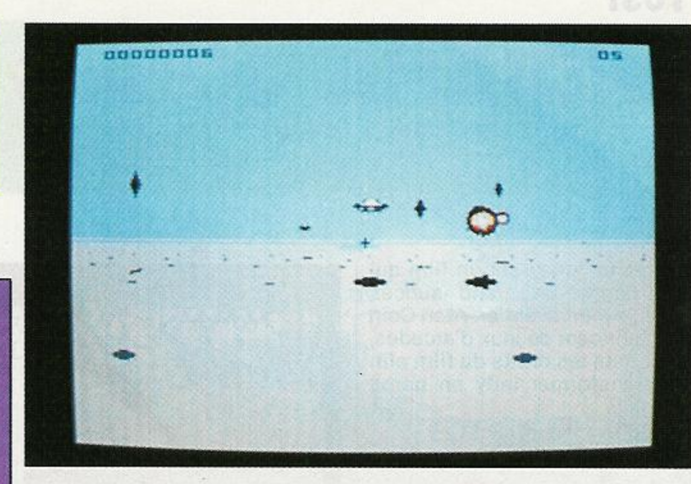
Depuis 1984, l'époque de ses premiers programmes sur 8 bits, Paul WOAKES l'auteur de Backlash, s'est spécialisé dans la programmation de jeux en trois dimensions. Ainsi son premier succès est le fabuleux Encounter sur Atari 800 et C64.



Une immensité désertique, et soudain une nuée de boules de feu et de vaisseaux ennemis m'assaillent et me détruisent impitoyablement. Au bout de 18 essais, j'en suis toujours au même point, et je n'arrête pas de me faire dégommer. Quand tout à coup, le hasard ou l'intuition me font comprendre : il faut reculer devant l'ennemi ! Une retraite organisée, en quelque sorte. Je vois alors arriver les projectiles, et j'ai le temps de les atteindre. Nos amis anglais auront sans doute compris plus facilement que moi, car la solution était donnée par le nom du jeu.



J'étais déjà un fou d'Encounter sur 8 Bits, alors là je suis aux anges. Le jeu est tellement rapide qu'on en a le souffle coupé. Les ombres au sol donnent une fantastique impression de réalisme. On se sent réellement dans un désert, où des ennemis viennent vous attaquer de toute part. Il ne me manque que deux choses : un écran géant, et une plateforme tournante pour bénéficier de la sensation de force centrifuge. La musique rythme bien l'action et le choc ressenti lorsque l'on prend une boulet en pleine tête est presque vrai. Je me suis souvent surpris en train de baisser la tête pour éviter d'être touché.
Ecoutez-moi bien. Courrez chez votre revendeur et demandez BACKLASH. Un petit conseil, jouez en reculant.



BACKLASH Tirez dans tas !

M.S

Dans la lignée de STARGLIDER, BACKLASH est un bon jeu de tir en 3D. L'animation de tous les objets ainsi que l'effet de 3D sont au-dessus de tous reproches. La qualité graphique est très bonne. Les ombres sur le sol sont très bien étudiées. L'action est rapide, mais manque de variété. C'est en effet le seul reproche que je ferais à ce super jeu de tir : il est un peu répétitif. Les tableaux ne changent pas et c'est dommage.

Un an plus tard, il réalise un nouveau hit 3D avec Mercenary, et sa suite nommée The second city, toujours sur huit bits. Il consacre l'année 1986 à la connaissance des nouveaux systèmes 16/32 bits, les résultats ne se font pas attendre et la conversion de Mercenary remporte un franc succès. Backlash est dans la lignée de Encounter, vous dirigez un module de combat ultra rapide. Un radar vous permet de repérer des ennemis qui attaquent de toutes parts ; les missiles sont aussi repérables par leur couleur rouge. Plus on avance dans le jeu, et plus les nouveaux vaisseaux adverses sont précis et rapides. Certains tirent en rafales d'autre en gerbes. Il est nécessaire d'avoir des reflexes au cent millionième de seconde, si l'on veut échapper à l'œil magique, à la toupie ou au gyroscope.



BACKLASH
Les soucoupes arrivent

PRESENTATION 73%
Présentation propre, mais sans prétention.

GRAPHISME 80%
Les graphismes sont en fait peu nombreux mais très bien réalisés.

ANIMATION 90%
L'animation est rapide et d'excellente qualité. Le scrollingest sans pareil.

SON 85%
La musique est superbe et les explosions aussi.

INTERET 84%
Pour les fous de tir en 3D

NOTE GLOBALE 84%
Une nouvelle œuvre de Paul Woakes.

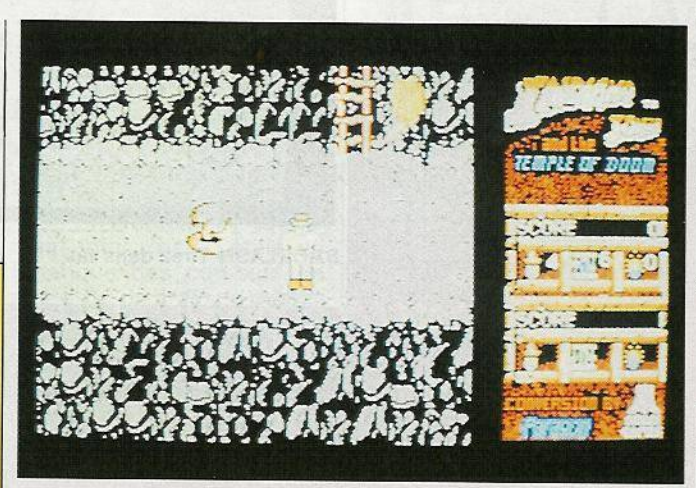
INDIANA JONES

U. S. GOLD env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Indiana Jones est un film qui a connu un grand succès dans le monde entier. Atari Coin Up, fabricant de jeux d'arcades, a racheté les droits du film afin de transformer Indy en héros ludique. U. S Gold s'est octroyé de haute lutte la licence pour faire l'adaptation du jeu de café. Dans ce jeu, votre héros doit venir en aide aux habitants d'un village. Ce dernier était protégé par la pierre de Sankara, sacrée et aux multiples pouvoirs. La pierre magique a été dérobée par le maléfique Mola Ram, un prêtre aux pouvoirs occultes qui tyranise toute une région. Les enfants du village sont utilisés comme esclaves dans le palais de Pankot. Ils doivent creuser pour découvrir des pierres précieuses ainsi que deux autres pierres de Sankara.
Le jeu débute donc dans le palais. Vous avez le choix entre trois difficultés. Une fois ce choix effectué, vous entrez dans le vif du sujet. Votre première tâche sera de libérer de malheureux enfants enfermés dans des cages. Pour cela, il vous faudra utiliser votre fouet à bon escient. Vous êtes poursuivis par les hommes de main du grand prêtre. S'ils vous touchent vous perdez une vie. Dans ce premier tableau vos ennemis seront aussi des chauves-souris que vous pouvez abattre avec votre fouet. Lorsque vous avez libéré tous les enfants, l'accès au deuxième tableau sera ouvert. Ce tableau se déroule dans la mine. Vous allez bondir dans un wagonnet et ensuite tenter de fouetter les gardes. Cela nécessite une grande dextérité, car vous contrôlez deux choses en même temps : le wagonnet que vous guidez afin d'éviter un déraillement, et le fouet. C'est une étape difficile du jeu mais, en cas de réussite, elle sera récompensée à juste titre par l'accès au troisième tableau.
Là, les choses commencent à être intéressantes pour vous. N'oublions pas que Indy est un archéologue avant tout. Vous devez récupérer la pierre de Sankara se trouvant au pied d'une déesse orientale. La pierre est protégée par un pont coulissant ainsi qu'une série de gardes à l'affût d'un moindre faux pas de votre part. Lorsque vous prenez cette pierre, une porte s'ouvre et vous revenez dans le palais où vous devez à nouveau libérer des enfants. Le cycle boucle ainsi jusqu'au moment où vous avez récolté trois pierre. Alors, vous affronterez sur un pont en feu le terrible Mola Ram.



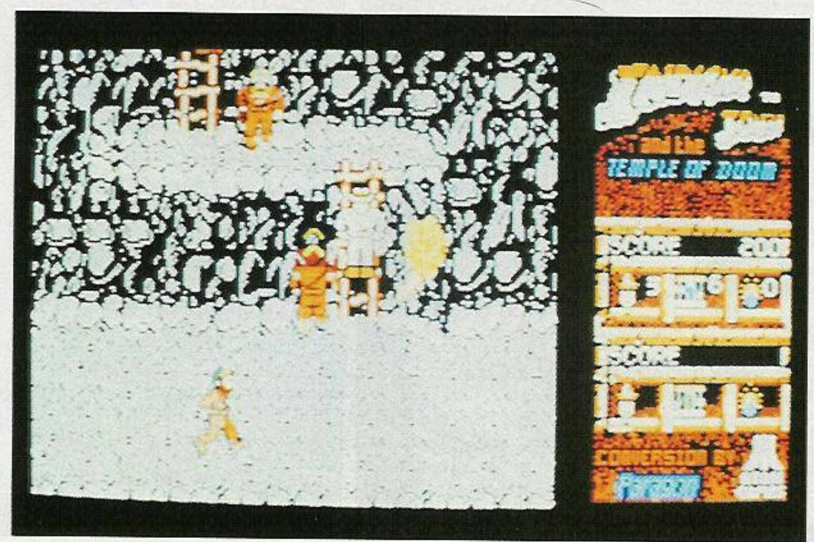
Le jeu d'arcade INDIANA JONES dégage une ambiance particulière que n'ont pas su recréer les programmeurs. La réalisation n'est pas à la hauteur des capacités du ST. Le scrolling multidirectionnel est saccadé, les bruitages sont abrutissants et la musique n'est pas très harmonieuse. Les couleurs ne sont pas toujours employées à bon escient. Malgré ces défauts techniques, le jeu est aussi intéressant que l'arcade.
On y retrouve les mêmes tableaux et des graphismes honorables. Indiana plaira à coup sûr aux gens qui ont aimé le jeu d'arcade.



INDIANA JONES Et un coup de fouet pour le vilain serpent



Le jeu d'arcade est grandiose, la version ST est sympa sans plus. Ce jeu n'est pas difficile d'accès surtout le premier niveau. Il se révèle cependant répétitif car les ennemis ne sont pas très variés, de même que les différents mouvements du personnage. Les bruitages et la musique (parfois grinçante) auraient dû être meilleurs. C'est un bon petit jeu sans prétentions.



INDIANA JONES Les gardes rouges sont très agressifs

PRESENTATION 71%
La première page est belle, la musique et la boîte le sont beaucoup moins.

GRAPHISME 74%
Les graphismes sont moyens mais assez fidèles à l'arcade.

ANIMATION 69%
Le scrolling est saccadé et les animations très simples.

SON 55%
Musique décevante, peu harmonieuse. Les bruitages sont mauvais.

INTERET 81%
Une adaptation d'arcade pas trop mal mais pas super.

NOTE GLOBALE 71%
Un jeu agréable.

OUT RUN

SEGA env. 250F 1 Joueur
Système : SEGA

Outrun est un jeu d'arcade complètement dément, génial, fabuleux, ahurissant. Il fait partie des plus gros succès de l'année dans les salles de jeux. Si vous ne le connaissez pas, alors vous ne savez pas ce qu'est un jeu de voiture. Malheureusement pour vous, la console Sega n'a pas les mêmes possibilités que l'arcade. L'adaptation y est tout de même de bonne qualité.
Outrun est donc une course de voiture où vous devez réaliser un parcours dans un laps de temps limité. Elle débute au bord d'une plage, au milieu d'une foule enthousiaste.
Le but est de rejoindre la ligne d'arrivée située dans une autre région. Vous pouvez choisir votre itinéraire. Il y a cinq pistes et autant d'arrivées. Vous êtes au volant d'une superbe Ferrari Testarossa, avec laquelle vous allez ressentir les moindres virages et dénivellations de la route. Accrochez bien votre ceinture, car à vos cotés se trouve une superbe partenaire blonde. Vous devez apprendre à bien adapter votre vitesse aux difficultés de la route. Les deux boutons de la manette sont utilisés, un pour accélérer, l'autre pour freiner. Vous changez de rapports en baissant le levier du joystick. Vous pouvez choisir vos musiques d'accompagnement. Il y en a trois au total. Si vous n'arrivez pas à joindre dans les temps les points de contrôle situés régulièrement sur votre parcours, le jeu est fini. Si par contre vous y parvenez, alors votre voiture continue à rouler et un autre paysage apparaît avec de nouveaux obstacles.

R.F

Outrun sur la console est globalement un bon jeu, mais qui souffre de défauts incontestables. L'animation de la route n'est pas exempte de reproches. J'ai parfois l'impression désagréable que la voiture recule plutôt qu'elle n'avance. Les musiques d'ambiance sont très mélodieuses, mais j'aurais préféré un bon vieux bruit de moteur à la place. Cependant les graphismes sont très bons, et l'importante variété des parcours augmente considérablement l'intérêt de ce jeu. En conclusion, Outrun alterne le très bon et le moins bon, mais les fanas de l'arcade éprouveront à coup sûr le besoin de retourner mettre des pièces au café du coin.



OUTRUN



L'adaptation d'un jeu d'arcade aussi magnifique, sur une console de jeu, aussi performante soit-elle relevait de la mission impossible. A ma grande satisfaction, on retrouve sur la console les mêmes éléments que l'arcade (à quelques exceptions près). La sensation de vitesse est excellente. Les graphismes sont très soignés ainsi que les animations. L'animation de la route aurait dû en revanche être meilleure. Les musiques sont très belles, mais il manque tout de même un bruit de moteur de voiture. Lorsque la voiture passe sur des bosses, l'impression de montée n'est pas bonne. Malgré quelques défauts cette adaptation d'arcade est une grande réussite et le jeu réjouira tous ceux qui ont adoré l'original des cafés.



OUTRUN Une promenade... pied au plancher

PRESENTATION 80%
Le boitier est simple, mais la notice est très explicite.

GRAPHISME 90%
Les graphismes de l'arcade sont bien respectés.

ANIMATION 76%
L'animation de la route n'est pas irréprochable.

SON 65%
Musique belle mais inadaptée, peu de bruitages.

INTERET 84%
Le challenge est passionnant.

NOTE GLOBALE 82%
Une bonne adaptation de l'ar-

HMS COBRA

COBRA SOFT env. 250F 1 Joueur
Système : ST

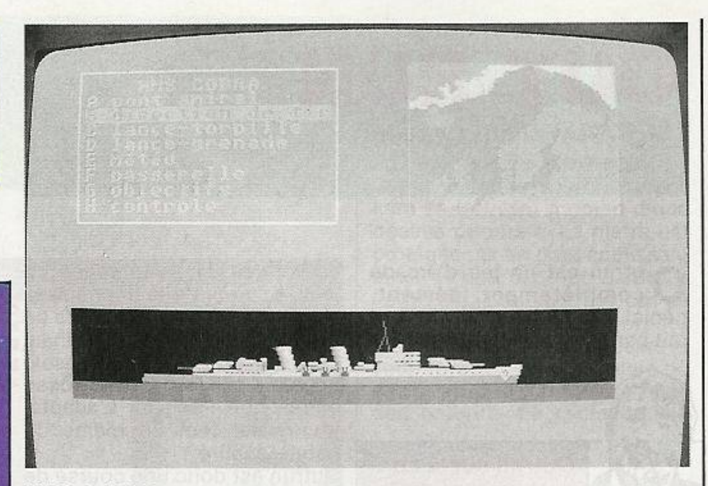
Étrange, étrange, cette grande boite de jeu ressemblant à s'y méprendre à une boite de wargame. Plus étrange encore, ce plan, ces règles et ce compas à l'intérieur. H. M. S.



En voici une simulation surprenante ! Pas d'animation, des graphismes assez moyens (c'est dommage tout de même), mais un intérêt immense. Tout semble avoir été programmé très exactement, de la météo aux déplacements ennemis. Un exemple : plus vous naviguez loin des côtes, moins d'avions arrivent jusqu'à vous et moins vous avez de chances de vous faire toucher lors d'un raid aérien. Par contre, vous avez plus de chance d'essuyer une tempêtes dangereuse pour le convoi. Pas étonnant, le logiciel a été réalisé en trois ans, et beaucoup de spécialistes y ont participé, comme entre autres les auteurs du wargame 'Amirauté'.



L'intérêt de ce programme réside dans son réalisme. Dès l'ouverture de la boite, on se rend compte de la complexité du jeu : pour exploiter à fond ce logiciel et tirer partie de toutes ses possibilités, il faut (pour ceux qui ne le savent pas) apprendre à manier la règle et le rapporteur ; c'est tout juste s'il ne faut pas avoir son bac C. Au niveau graphique, la qualité pèche un peu. Le nombre de pages graphiques est pauvre et elles se répètent invariablement. Il en est de même pour le son qui se résume à trois bruitages qui sont là pour 'meubler'. Les commandes se font pratiquement toutes à la souris, ce qui rend le jeu très convivial. Après quelques heures de pratique, on s'aperçoit que la médiocre qualité du graphisme et du son reste très largement en retrait par rapport à la fonction même du jeu, simulation marine, qui se révèle très prenante.

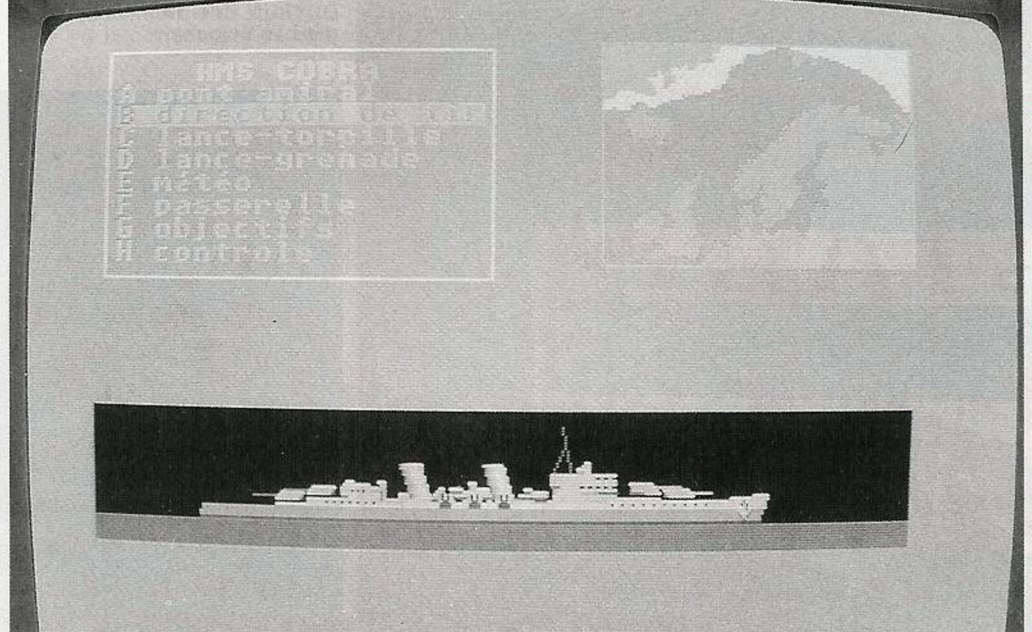


HMS COBRA ...

Cobra vous permet de prendre le contrôle d'un croiseur ayant vraiment existé : votre but est d'atteindre un point de rendez-vous près de Moumansk, avec un convoi de navires marchands en essayant d'avoir le moins de pertes possibles. Vous partez de l'Islande, et il vous faudra donc traverser des zones ennemies. Aucune animation dans ce jeu, mais beaucoup de commandes par contre. Après avoir placé votre escorte autour des navires marchands, à vous de vous débrouiller. Vous commandez les actions de tous les navires du convoi, et ceci par un système de menu déroulant. Evidemment, vous croiserez de nombreux bateaux et sous-marins ennemis, qu'il vous faudra combattre au mieux. Plusieurs facteurs tels que la météo, la date et l'année interviennent, mais le plus drôle reste qu'il faut se repérer sur la carte au compas et à la règle, comme dans la réalité !



Une simulation navale tellement complète que les auteurs de ce logiciel ont mis plus de 2 ans à le réaliser. Malgré des graphismes et des sons très moyens, ce jeu ne manquera pas d'intéresser toutes les personnes passionnées par la stratégie et les simulations. De très nombreux éléments différents (torpille, grenades sous-marines, alerte, raids ennemis, tempête, moral des hommes,...) viendront animer votre voyage vers l'aventure.



HMS COBRA

PRESENTATION 90%
Superbe. Une vrai boite de wargame.

GRAPHISME 50%
Moyen mais suffisant.

ANIMATION -Y'en a pas, on va tout de même pas mettre une note.

SON 26%
Ben. Euh. Passons.

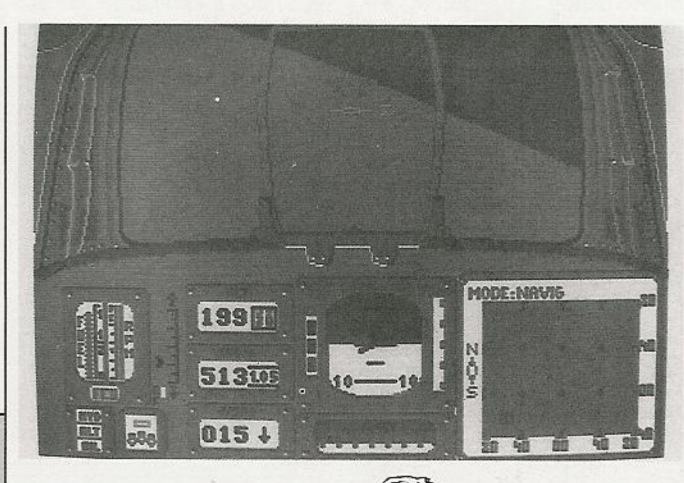
INTERET 98%
Génial. Le seul du genre.

NOTE GLOBALE 75%
Il méritait une meilleure réalisation.

MISSIONS EN RAFALE

FIL env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Le rafale est l'un des avions les plus sophistiqués du moment, et surtout le plus maniable. Cette simulation vous propose de prendre les commandes de cet avion. L'alerte est donnée : des engins ennemis vont entrer dans le territoire national. A vous de les intercepter !
La simulation comporte quelques options :
Vous avez le choix entre atterrissage, combat et mission.



MISSIONS EN RAFALE
Toujours en vol

'Atterrissage' vous place à quelques kilomètres de la piste, et vous propose d'atterrir. Evidemment, il est préférable de déjà bien connaître les fonctions nécessaires à une telle manœuvre avant de commencer cette option.
'Combat' vous place assez loin derrière un ennemi. Il vous faut pourchasser l'avion et l'abattre, ce qui n'est pas toujours le plus facile.
Les deux premières options permettent de se familiariser avec le rafale, et l'option 'Mission' propose une mission complète, avec décollage, combat puis atterrissage.

Deux niveaux de difficultés différents permettent aussi bien au débutant qu'au professionnel de jouer. 6 commandes différentes sont disponibles, et on peut jouer à la souris ou au joystick.



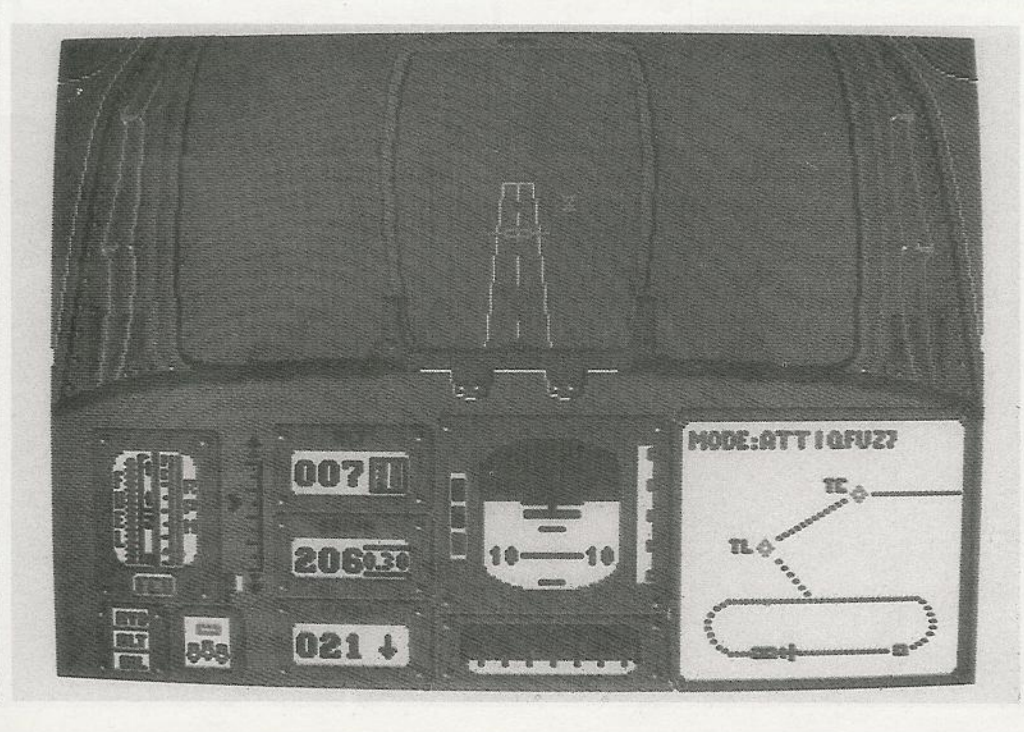
Visiblement les auteurs du logiciel n'ont jamais vu de Rafale de leur vie, ou en tout cas n'en ont jamais piloté un. En effet, c'est l'un des avions les plus pratiques, puique le pilote dispose de deux manettes pleines de boutons et c'est tout ! Ici, la présentation, très mauvaise, le graphisme, tout juste moyen, les sons pour ainsi dire inexistants et le peu d'options proposées font de ce jeu un logiciel sans durée de vie ! Dommage, car l'animation était la plus fluide et rapide vue à ce jour.



Encore une simulation aérienne qui ne restera pas dans les mémoires. Mis à part une animation et une maniabilité tout à fait réussie, le reste du logiciel n'est pas fait pour réjouir les fans de la simulation. Des graphismes et des bruitages qui choquent par leur simplicité, et une présentation à l'écran ridicule font que ce logiciel n'offre qu'un intérêt tout à fait moyen.



F. I. L sort une simulation aérienne du nom de Missions en Rafale (joli coup de pub). Que dire de ce logiciel ? Pas grand
chose à part qu'il est raté. Dès la page de présentation, qui se réduit au strict minimum (titre, éditeur, auteur), j'ai des doutes sur la qualité du programme. Je m'aperçois bien vite que ma première impression était bonne : le graphisme est mauvais, le son est très mauvais. L'auteur du programme a misé sur une chose et une seule : une animation irréprochable. Tout cela aurait pu passer si le logociel était d'un intérêt certain (comme par exemple pour H. M. S Cobra) malheureusement ce n'est pas le cas : il ne comporte pas un nombre de possibilités assez élevé. Ce soft risque fort d'encombrer pendant longtemps les étagères des distributeurs.



MISSIONS EN RAFALE
Une piste d'atterrissage en vue

PRESENTATION 18%
Arggg. C'est laid, ça ressemble à du Zx.

GRAPHISME 30%
Bof, ça n'a rien de fantastique. Ca n'a même rien de moyen.

ANIMATION 90%
Whaaaao. Dommage que le reste ne suive pas.

SON 08%
Crkkkkk. Pan.

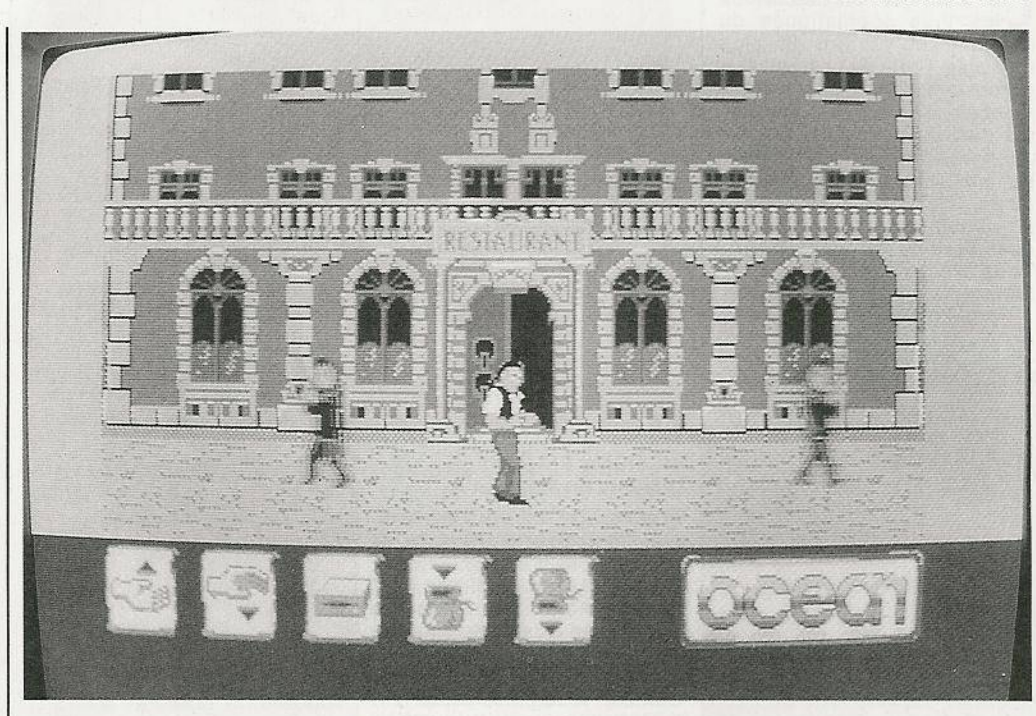
INTERET 16%
Désolé mais on s'en lasse très vite.

NOTE GLOBALE 16%
Pas grand chose en sa faveur.

TAIPAN

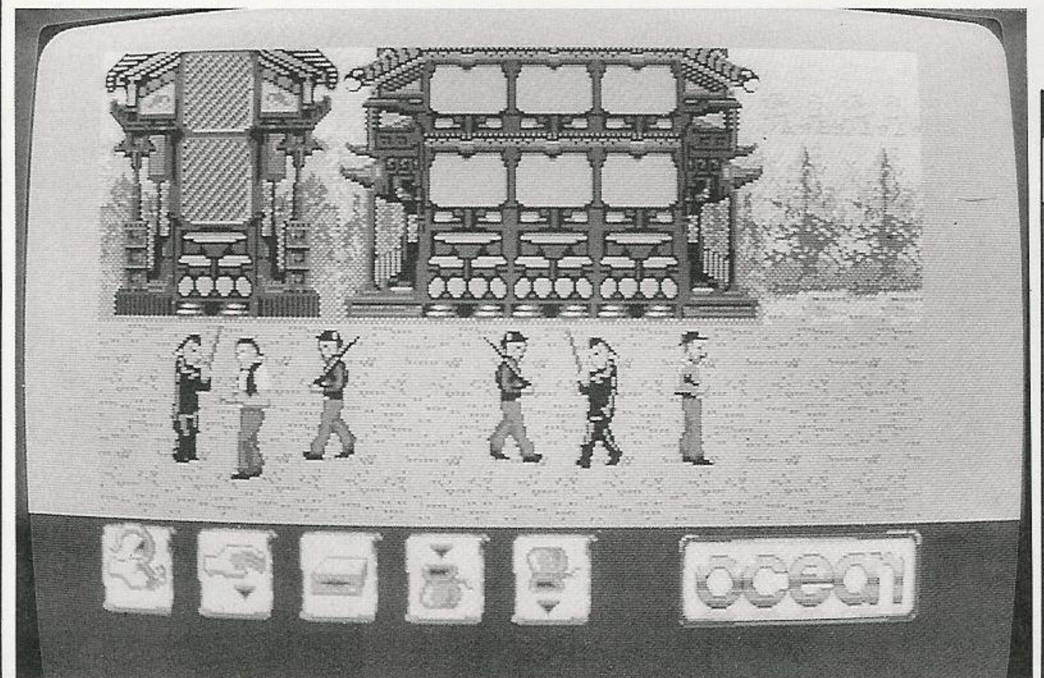
OCEAN env. 200F 1 Joueur
Système : ST

TAIPAN 22 v'la les flics



Après Shogun, Tai-Pan est le deuxième roman de James Clavell à être adapté sous forme de jeu sur micro. C'est une aventure au cœur de l'Orient, qui se déroule en 1841, une époque où tous les marins du monde sillonaient les mers dans l'espoir de faire fortune. Des sociétés de commerce maritime se créaient, et le chef suprême des négociants était appelé Tai-Pan.
Le but du jeu est justement de devenir un Tai-Pan.
Vous débutez sans le moindre argent en poche. Vous errez dans la ville de Canton à la recherche d'un commanditaire. Une fois que vous avez de l'argent, il vous faudra acheter un navire et peut-être aussi des marins et des vivres. Vous trouverez un bienfaiteur au restaurant. Il vous prêtera 300000$. Cela vous donne le choix entre trois bateaux. Le Lorcha vaut 150000$; il est rapide, mais ne peut pas contenir beaucoup de marchandises et il ne possède que 2 canons. C'est un peu juste pour les combats acharnés. Le Clipper vaut 250000$; sa vitesse est moyenne, mais il peut contenir plus de marchandises que le Lorcha. Il possède aussi 4 canons. La Fregate vaut 400000$; c'est un navire de guerre lent, mais qui peut contenir des grands stocks de nourriture et de marchandises. Il possède 8 canons ce qui le rend redoutable lors des combats. Lorsque vous avez effectué votre choix de bateau, il vous faut enrôler un équipage. Si vous avez assez d'argent il est conseillé d'engager vos hommes d'une manière honnête, c'est à dire en les payant. Sinon, il vous est possible de convaincre par la force des marins de

TAIPAN Entrez-y pour y remplir vos poches



M.D

TaiPan est jeu d'aventure économique, où est présent un petit peu d'arcade. Il est difficile d'accès, mais une fois les commandes bien maîtrisées et l'utilisation des icônes comprise, il devient intéressant. Le graphisme est correct sans plus mais la musique bien choisie nous met bien dans l'ambiance asiatique. Les sons se résument à quelques bruitages de mauvaise qualité.
Le scénario très fouillé et la grande variété de choses à faire donnent au jeu un grand intérêt. TaiPan plaira à tous ceux qui aiment l'aventure économique.



Tai-Pan est le premier jeu de Ocean sur ST. Cette société est d'habitude spécialisée dans les jeux d'action. Nous étions curieux de voir si ils étaient capables de produire une aventure de bonne qualité. Le jeu possède un scénario sans reproche, très complet. Les possibilités et la variété de mouvements sont très nombreuses et donnent à ce logiciel une grande durée de vie. Les premières parties ne sont pas toujours passionnantes lorsque vous ne maitrisez pas encore toutes les actions possibles. Mais ne vous laissez pas décourager, car le jeu est d'une richesse et d'une profondeur incroyables.

vous suivre. Pour cela, trouvez la matraque et utilisez-la de préférence sur des hommes saouls. En effet, si vous vous en prenez à un homme bien portant, il résistera et appellera la police locale, laquelle vous menera tout droit en prison. Après toutes ces difficultés à composer l'équipage, vous irez acheter des vivres dans les divers magasins du coin.
Pour cette première partie du jeu qui se déroule dans la ville, le fabricant conseille au joueur, dans la notice, de se faire un plan de la ville. Parfois vous avez l'impression de revenir au même endroit, mais en réalité vous êtes dans un nouveau tableau. C'est pour une raison de place mémoire que tous les écrans ne sont pas différents. Certains bâtiments de la ville sont des maisons de jeux. Vous pourrez alors parier sur des courses. Soyez vigilants, car vous ne devez pas dilapider l'argent que l'on vous a prêté.
Vous allez maintenant choisir votre route de navigation. Il y a des itinéraires assez sûrs, mais ils sont longs et vous ne pourrez faire du commerce que le long des côtes. Je vous conseille plutôt de choisir un chemin périlleux où vous risquerez d'être attaqué par des pirates. C'est plus dangereux, mais vous vous amuserez mieux à combattre plutôt qu'à guider votre navire pendant un long voyage. Il est possible de modifier la vitesse du bateau en hissant la grand voile.
Si vous craignez d'être dépouillé de vos biens par les pirates, vous devrez déposer votre cargaison sur des îles. Plusieurs phases sont au programme : ravitaillement, combat et abordage, pour lesquelles vous utilisez les icônes possédant des fonctions particulières.
Le jeu est très bien fourni en options ; vous aurez toujours quelque chose à faire. Je recommande l'utilisation de la souris.
Pour finir, si par bonheur vous réalisez votre rêve, c'est-à-dire devenir le Tai-Pan, n'oubliez pas de rendre l'argent que l'on vous a prêté. Sinon, vous serez décapité !

PRESENTATION 78%
Mauvaise présentation, jaquette moyenne mais excellente notice francaise.

GRAPHISME 77%
Les graphismes sont colorés mais pas exceptionnels.

ANIMATION 58%
Animations pas très bien réalisées.

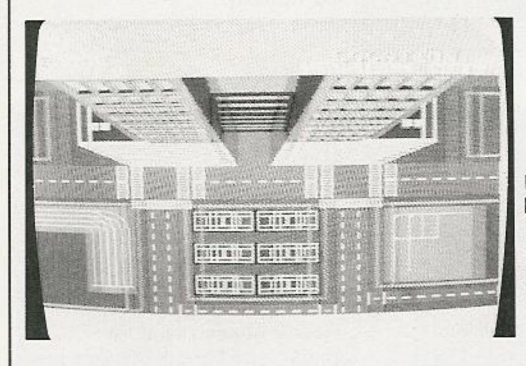
SON 57%
Une musique succinte et répétitive.

INTERET 69%
La réalisation n'est pas réussie mais le scénario est complet.

NOTE GLOBALE 62%
Aurait du être mieux réalisé.

MISSILE DEFENSE 3D

SEGA env. 200F 1 Joueur
Système : SEGA



MISSILE DEFENSE 3D
Notre appareil photo ne porte pas de lunettes 3d glasses

La 3e guerre mondiale est déclenchée : l'Est et l'Ouest se sont partagés le monde, mais chacun veut le pouvoir absolu. Vous êtes un ingénieur atomiste, réfugié sur la station orbitale Ulysse, et vous avez réussi à construire 3 énormes canons-lasers anti-nucléaires, appelés « éliminators ». Les deux grandes puissances vont attaquer, et il faut absolument les empêcher de détruire le monde en arrêtant leurs missiles avant qu'ils n'atteignent leurs buts. Attention, on vous a repéré, et certains engins vous sont destinés.
L'attaque commence. Devant vous s'étend la base Ouest ; c'est elle qui charge la première : 20 missiles sol/sol se dirigent vers la capitale ennemie. Détruisez-en un maximum (c'est là que ça rapporte le plus).
Deuxième phase : la traversée de l'Arctique, une seconde chance de dégommer les engins restants vous est offerte.
Troisième phase : la capitale Est est en vue, et c'est votre dernière chance de sauver la planète.
Ouf ! mission accomplie !
C'est maintenant la contre-attaque ; eh oui ! l'Est n'a pas du tout apprécié ce raid et réplique avec une salve de Missiles Balistiques Intercontinentaux. Ces fusées volent au-dessus de la stratosphère, décrivent un arc et plongent sur leurs cibles. Là encore, vous n'avez que trois possibilités de les stopper : à la base, dans l'espace et juste avant qu'elles ne touchent le sol.
L'affrontement continuera, de plus en plus difficile, jusqu'à ce que vos nerfs lachent... A utiliser avec LIGHT PHASER et 3D GLASSES.



Après un certain temps d'adaptation, j'ai trouvé que l'effet rendu par les lunettes 3D était vraiment génial ! On a vraiment l'impression que les ennemis foncent droit sur nous. Un tableau notamment nous montre la terre vue de la base satellite ; les ennemis arrivent du fond du ciel, et on a presque envie de se pencher pour regarder ce qui se passe de l'autre coté de la planète. Par rapport aux autres jeux de tir, c'est la dimension au-dessus !

PRESENTATION 85%
Boîte de qualité, notice française avec tableau réservé aux scores.

GRAPHISME 70%
Bon sauf le 2e tableau qui est nul.

ANIMATION 85%
Rapide à souhait.

SON 70%
Correct.

INTERET 83%
Un bon jeu de tir avec l'effet 3d en plus.

NOTE GLOBALE 50%
Si vous n'avez pas encore investi dans le light phaser et les lunettes 3d indispensables.

TRACKER

RAINBIRD env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Tracker, c'est le jeu télévisé du XXIième siècle ; un jeu dangereux, auquel on est libre de participer ou non, mais où il est aussi facile de mourir. Tracker, c'est le nom d'un gigantesque complexe composé d'un hexagone central entouré de six hexagones périphériques. Chaque hexagone est un dédale de couloirs s'entrecoupant ! Tracker, c'est aussi le nom de l'ordinateur central qui régit tout, et que vous devez détruire pour gagner. Vous pénétrez dans le complexe dans un skimmer par l'un des hexagones périphériques, et devez atteindre le milieu de l'hexagone central pour y détruire Tracker. Mais avant, il vous faudra obtenir les armes nécessaires à sa destruction, et ceci en détruisant les points stratégiques du complexe. Hélas, Tracker sait à tout moment où vous êtes, et il envoie de nombreux vaisseaux à votre rencontre. Le jeu se complique par le fait que vous diposez de six skimmers placés dans différents hexagones au départ, et que vous pouvez les jouer un à un, où plusieurs à la fois. Il faut donc tenter d'utiliser conjointement des skimmers pour réussir à faire passer au moins l'un d'eux jusqu'à Tracker. Mais l'ordinateur possède une véritable intelligence artificielle et contre souvent vos attaques. Si les mouvements sont automatiques, les combats dans les couloirs se jouent sous forme de simulation dans le style de Star Wars, mais si l'action prime alors, la stratégie sert toujours beaucoup !



TRACKER En combat

S.L

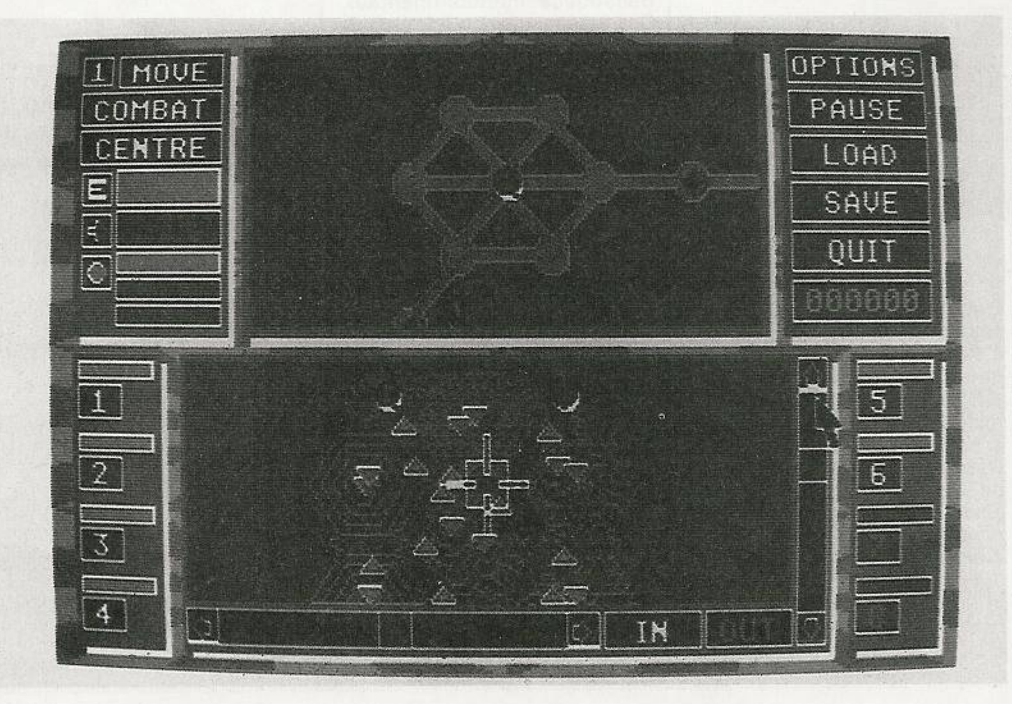
C'est époustouflant ! Quoiqu'on fasse, l'ordinateur trouve toujours une réplique, comme s'il comprenait réellement les stratégies développées par le joueur. Graphiquement, le programme est assez bon, les poursuites et combats dans les couloirs rendant particulièrement bien. Par exemple, lorsqu'un vaisseau vous dépasse, vous voyez déjà son ombre au sol avant de le voir passer devant vous. Dommage qu'il n'y ait presque pas de son, mais ça n'est pas le point principal pour un tel jeu, il est vrai. Tracker est selon moi l'un des meilleurs jeux de stratégie disponible sur le ST, avec Sentinel évidemment.

F.L

Tracker est l'un des logiciels les plus surprenants de ces dernières années. Si les graphismes ne sont pas très beau, si le son manque (un peu trop d'ailleurs), l'intérêt de ce jeu reste immense. En effet, on a beau jouer longtemps, et élaborer diverses stratégies, l'ordinateur les contre la plupart du temps, ce qui vous donne envie de rejouer pour le battre. Hélas, à moins d'être vraiment un fou de stratégie, le joueur finira par se lasser de ce jeu, qui ne passionnera que ceux qui sont prêts à passer des nuits à affronter leur machine. Passionnant, mais un peu décevant coté réalisation.

D.L

En voilà un logiciel étrange, qui mêle subtilement la simulation et la stratégie. Un scénario très original et un jeu évolutif, c'est à dire un jeu qui s'adapte à votre niveau et à votre stratégie sont les points forts de ce programme. Que ce soient la partie stratégique ou la partie simulation, l'ensemble du programme est très bien réalisé. Une réussite totale, mais il est dommage que ce programme ne trouvera d'amateur qu'auprès des anglicistes, la documentation n'étant pas en français et utilisant un anglais plutôt complexe.



TRACKER Voilà le terrain de jeu

PRESENTATION 85%
Sobre, beau et original. Du Rainbird quoi !

GRAPHISME 67%
Ni trop ni pas assez. C'est juste mais ça ira pour le style de jeu.

ANIMATION 66%
Assez fluide, encore que de temps en temps...

SON 42%
Y'en a presque pas, mais ça ne gène pas trop. .

INTERET 96%
Fantastique. Le seul programme qui s'adapte réellement à votre niveau.

NOTE GLOBALE 88%
Un très bon jeu.

TRAUMA

ERE env. 150F 1 ou 2 Joueurs
Système : Amiga / ST

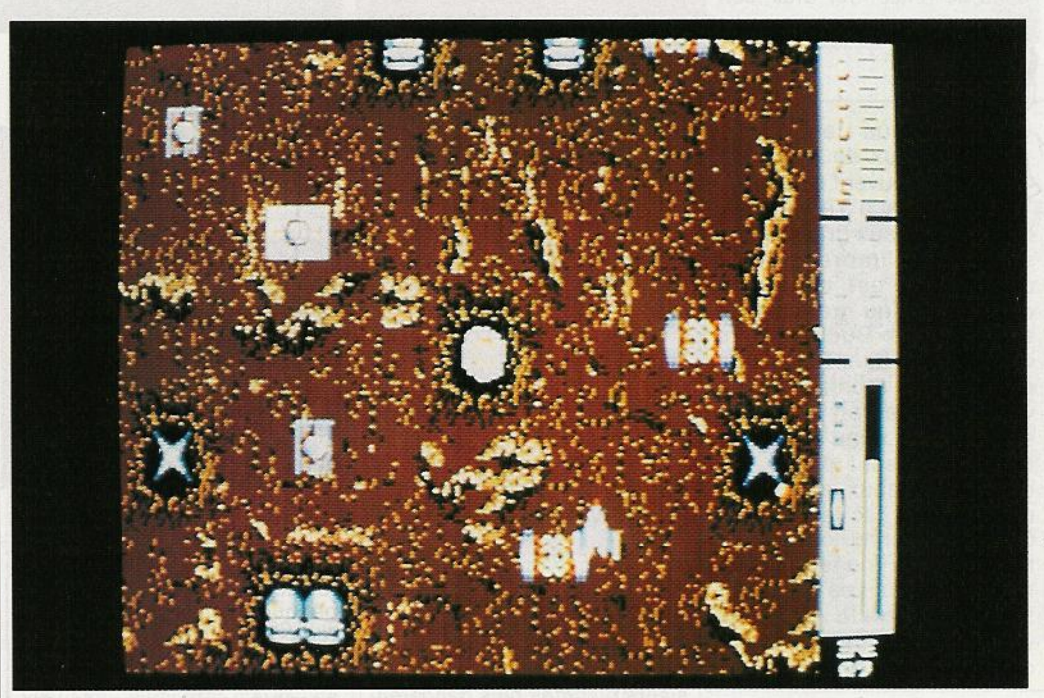
Après Trifide, Quasar, et Altair, messieurs Garofalo et Delcroix nous présentent leur quatrième jeu de tir vertical. Les vaisseaux ennemis sont maintenant plus gros, il y en a même de très imposants. A chaque fois que notre vaisseau est touché, il perd de l'énergie ; je vous laisse deviner ce qui arrive lorsqu'il n'en reste plus... Les principales nouveautés sont la téléportation, la possibilité d'améliorer la puissance de feu et les différents robots de grande envergure.



Je suis toujours angoissé quand je débute le test de ce genre de jeux. Et pour cause, ils sont tous pareils. Un seul but, tuer un maximum d'ennemis sans se faire toucher par leurs missiles. Inutile de préciser que même avec un pois chiche sous la casquette, il est possible de comprendre ce sujet hautement intellectuel. Un bon point pour Trauma, c'est l'un des trois meilleurs de sa catégorie sur ST et peut-être même le meilleur. Alors, si vous aimez jouer sans réfléchir, courrez chez votre revendeur.

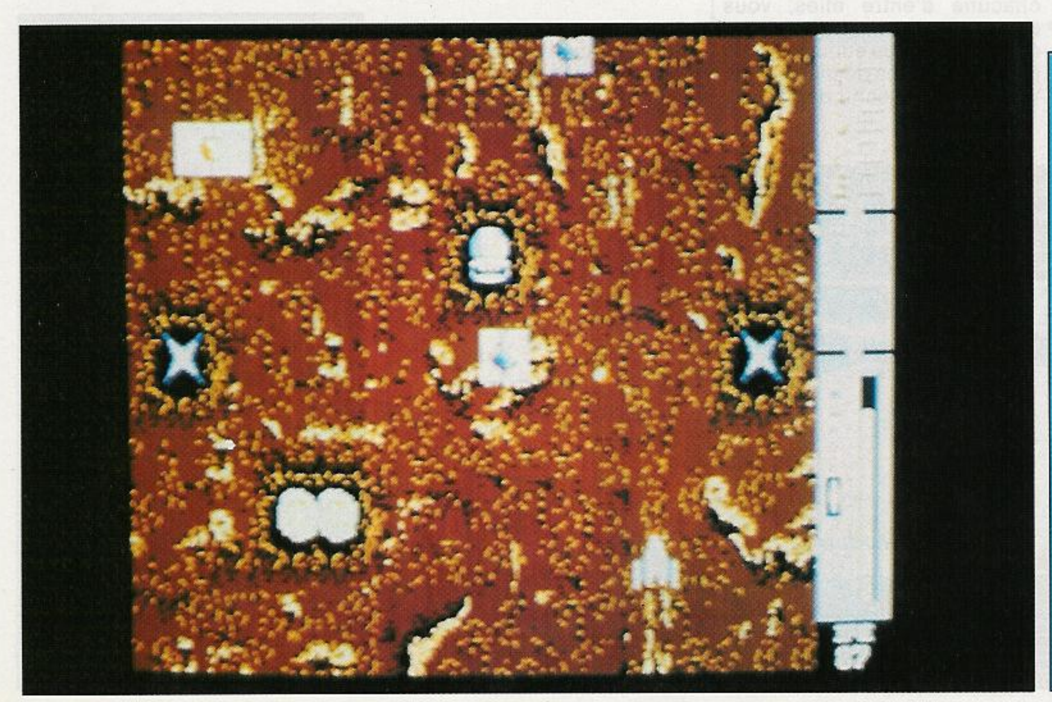
B.F

Trauma est le ennième jeu de tir du style Xevious ; il est beau, mais n'apporte vraiment rien de neuf du point de vue ludique. Certains de nos programmeurs français manqueraient-ils totalement d'imagination ? Il existe pourtant quantité de bonnes idées sur micros 8 bits, qui ne demandent qu'à être adaptés sur les nouvelles génération d'ordinateurs ! Je trouve dommage de gâcher de si jolis dessins avec un jeu si rengaine. Pour en finir, le seul intérêt de ce genre de programme étant de faire un maximum de points, c'est quand même un comble que la sauvegarde des scores n'ait pas été prévue.



TRAUMA Cherchez le tunnel !

TRAUMA Du tir en rafales



PRESENTATION 50%
Boîte en plastique très ordinaire ; la page de garde est convenable.

GRAPHISME 87%
Les vaisseaux sont très bien faits, surtout les gros.

ANIMATION 88%
Simple, mais efficace.

SON 85%
Rien à ajouter.

INTERET 58%
Vous aimez canarder, ce jeu assez difficile est pour vous, mais n'espérez pas réfléchir.

NOTE GLOBALE 69%
Il serait quand même préférable de stopper la création de ce genre de jeux.

MACH3

LORICIELS env. 200F 1 Joueur
Système : ST



MACH 3 La présentation

Votre tendre amour, Gwendoline est prise sous le charme maléfique du sorcier mutan Sfax, qui règne sur la planète rouge. Votre amie perdra la vie si vous ne détruisez pas l'immonde magicien. Il n'est pas facile de rencontrer Sfax, son spectre est pourtant toujours présent, comme un vautour au dessus de sa proie. Son regard glacial est à tout instant posé sur vous. Malgré tout, vous prenez place à bord de votre sky fighter. Il vous faut traverser plusieurs planètes plus dangereuses les unes que les autres, avant de détruire le sorcier. Sur chacune d'entre elles, vous combattez des escadrilles super entrainées. Vous subissez d'importantes pluies de météorites. Vous devez franchir des barrières de mines, des tunnels énergétiques, et les portes spacio-temporelles derrière lesquelles se trouve le visage menaçant de Sfax. Cette tête toujours plus horrible qu'il vous faudra détruire, encore et encore, si vous désirez revoir Gwendoline.

Après chaque tableau, que l'on quitte par un tunnel, on passe par un écran de bonus, où il faut détruire le visage de Sfax. Celui ci, toujours placé au haut de l'écran se déforme après chaque destruction, nous indiquant ainsi le niveau de jeu.



Une superbe page de présentation, accompagnée d'une excellente musique digitalisée, voilà qui met l'eau à la bouche ! Avec Mach 3, on n'est pas déçu. Moi qui ne suis habituellement pas un fêlé des jeux de tir 'bêtes', je me suis pourtant vite laissé séduire. Mach 3 me rappelle le fameux Stealth de Broderbund sur C-64, avec en plus des graphismes dignes du ST, et un bruitage qui ne fait qu'accroître l'impression de rapidité et le réalisme. Ça arrive de partout, ça va très très vite, on tire, on évite, on fonce, on virevolte, tout ça à plus de 3000 km/h. Dans le genre, c'est très bon. Un regret : pourquoi les scores ne sont-ils pas sauvegardés ?

M.S

Tous les amoureux de tir rapide peuvent se réjouir. Mach 3 est un très bon logiciel aux graphismes soignés. L'impression 3 dimensions est de bonne qualité. Ce jeu me rappelle étrangement Buck Rogers de par son scénario et sa rapidité. La maniabilité du vaisseau que l'on dirige est excellente. Le jeu est rendu très intéressant par le fait que les tableaux supérieurs ne sont pas facile d'accès. On a envie lorsqu'on perd de reprendre la manette et de recommencer. Les bruitages sont bons et la synthèse vocale de fin de partie est d'enfer. Bravo à Loriciels.



Encore une jeu à rendre jaloux les possesseurs de 8 bits, et les éditeurs anglais qui doivent commencer à se faire du mouron pour leur hégémonie dans le logiciel ludique. On commence à faire très fort dans notre doux pays. Voici le troisième jeu 3D que je teste en continue, et je ne m'en lasse pas. Celui-là est le plus calme d'entre eux. Ça ne peut pas faire de mal. C'est aussi le plus beau graphiquement. A part la tête de Sfax, qui est vraiment horrible, surtout après le troisième niveau. Il fait vraiment peine à voir. Ça ne va pas m'empêcher de le canarder encore ; j'suis pas fou moi, j'veux pas perdre Gwendoline.



MACH 3
Sous le regard de Sfax

PRESENTATION 80%
Boîte plastique toute simple, mais très bel écran de garde et superbe son digitalisé.

GRAPHISME 88%
Les graphismes sont fins et précis, les couleurs sont bien choisies.

ANIMATION 89%
La maniabilitédu vaisseau est proche de la perfection.

SON 86%
La performance réalisée dans Sapiens n'a pu malheureusement être répétée.

INTERET 85%
Jeu très sympa, mais certains passages trop longs.

NOTE GLOBALE 83%
Un bon logiciel pour les fous d'arcade.

NINTENDO
SEGA

ration

AUX JEUX VIDÉO
T NOTÉS POUR VOUS
ROS 1 ET 2
RCHAND DE JOURNAUX

... Voir Editorial...



Obliterator de Psygnosis


Génération 4

ATARI AMIGA

Géné

TOUS LES NOUVEA
TESTÉS, ANALYSÉS ET
LES NUMÉR
SONT CHEZ VOTRE MAR

RANARAMA

HEWSON env. 200F 1 joueur
Système : ST

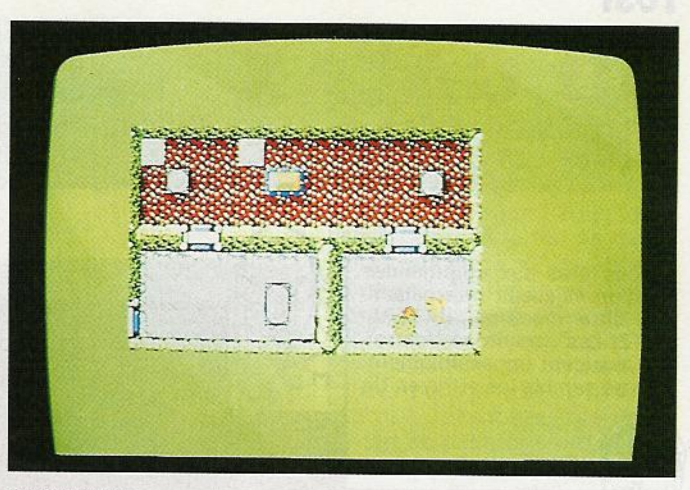
Mervyn, l'apprenti sorcier, s'est concocté une potion miracle... Seulement, après l'avoir bue, le voilà changé en grenouille. Et comble de malheurs, notre étourdi se retrouve, après un saut raté, dans un donjon où règnent des magiciens et leurs gardes. Chaque magicien porte 4 runes de puissance ; si Mervyn parvient à tuer petit à petit tous les magiciens et à s'emparer des runes, celles-ci lui donneront la force nécessaire pour retrouver sa forme première.
L'aventure commence au niveau 1 du donjon, Mervyn doit l'explorer en découvrant une par une les pièces et les couloirs du labyrinthe jusqu'à ce qu'il rencontre le premier magicien. Là, un combat intellectuel se déroule : un écran apparaît avec les lettres du mot RANARAMA mélangées. Notre grenouille n'a que quelques instants pour remettre le mot en ordre. Si elle échoue, ses forces l'abandonnent et son niveau d'expérience baisse. Mais si elle réussit, le sorcier disparaît, laissant derrière lui les précieuses runes qu'il faut ramasser très vite avant qu'elles ne s'évaporent aussi.
Dans certaines pièces, des signes sont gravés sur le sol. Mervyn en se posant dessus active des pouvoirs. Il y a 4 signes différents :



Bien qu'il emprunte à la fois à plusieurs jeux existants, je pense notamment à Gauntlet et à Rogue, Ranarama est vraiment original et très bien réalisé. J'adore l'ambiance qui s'en dégage et qui donne envie d'y jouer. Les musiques sont gaies et entraînantes, la grenouille est agréable à déplacer à travers les salles et les monstres qu'elle rencontre sont variés et colorés. Ajoutons à cela que le fait qu'il n'y ait pas de scrolling d'écran ne gêne en rien, car les pièces gardent leur secret jusqu'au moment où vous y pénétrez. Les lettres à remettre dans l'ordre en quelques secondes sont un challenge qui demande de l'entraînement. C'est un bon jeu d'arcade aventure.

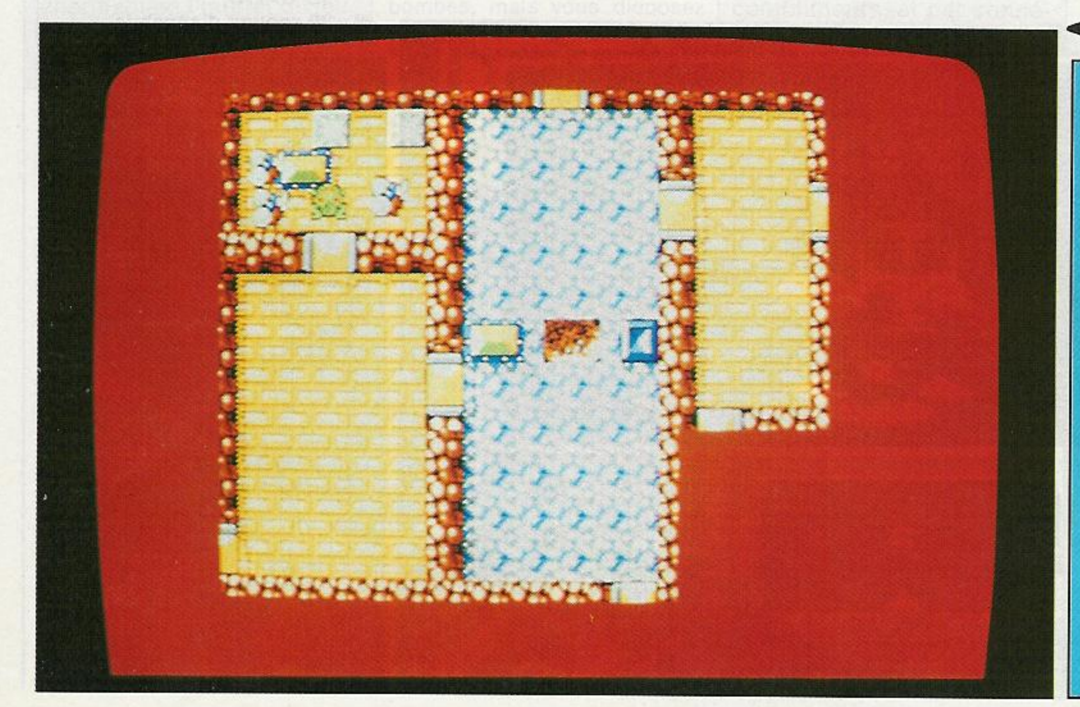
- la vue qui permet d'observer le plan des pièces explorées avec leurs issues (visibles ou cachées), ainsi que les ascenseurs.
- la puissance qui détruit tous les ennemis se trouvant dans la pièce.
- l'ascenseur pour accéder au niveau supérieur.
- la sorcellerie qui montre les runes récupérées et permet d'augmenter ses forces vitales (expérience, attaque, défense et découverte)

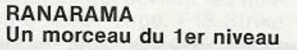
Quand tous les magiciens d'un niveau sont morts, l'environnement devient sombre et le joueur peut changer d'étage. Il est toutefois possible de prendre un ascenseur avant ce stade, mais ce n'est pas conseillé, car s'attaquer a un niveau élevé avec des pouvoirs de débutant relève du suicide.
N'oubliez pas que le but final est de détruire les grands sorciers du huitième niveau, de s'emparer de leurs runes pour redevenir un humain.



RANARAMA
Un tour au 2e niveau

Ranarama, qui est sorti il y a 6 mois sur les machines 8 bits, est à ma plus grande joie, adapté et même très bien adapté sur ST. Le graphisme cafouillis des premières versions a fait place à des dessins précis et colorés. J'ai seulement regretté que le niveau d'énergie n'apparaisse plus sur l'écran ; on ne peut donc pas savoir en jouant si Mervyn est en pleine forme ou prêt à rendre l'âme.





RANARAMA
Un morceau du 1er niveau

PRESENTATION 60%
Boîte simple avec notice anglaise détaillée et belle page de présentation.

GRAPHISME 90%
Coloré et précis. Nette amélioration par rapport à version sur 8 bits.

ANIMATION 75%
Correcte.

SON 79%
Bonne musique mais un peu rengaine à la longue.

INTERET 85%
Jeu d'aventure-arcade à la progression dans la difficulté bien étudiée.

NOTE GLOBALE 82%
Un achat à conseiller.

3D GALAX

GREMLIN GRAPHICS env. 200F 1 JOUEUR
Système : ST

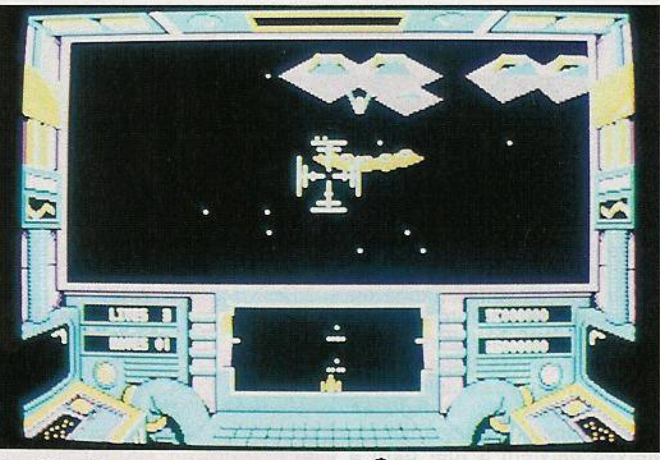
Vous êtes aux commandes d'un vaisseau intergalactique ultra moderne, l'ASTRABLITZ. Les escadrons Vectroïdes avancent impassiblement. Rien ne semble les effrayer. Un radar à pulsions Dopper vous indique avec précision la position et l'altitude de vos ennemis. Il existe quatre types de vaisseaux adverses groupés en 25 formations différentes. Il vous faudra combattre quatre vingt dix neuf vagues de formations. Toutes les quatre vagues vous traversez un champ d'astéroïdes avant d'affronter une nouvelle formation. Il est impossible de lancer plus d'un missile intersidéral à la fois, une double explosion serait fatale à la galaxie. Il faut donc attendre d'être à proximité de l'ennemi, tirer à coup sûr et changer de trajectoire à fin de l'éviter. Malheureusement les formations décimées se déplacent beaucoup plus rapidement. Il est alors de plus en plus complexe de les combattre. On commençait à se lasser des innombrables « remake » des célèbres mais trop communs Galaxian et autres Galaga. Le célèbre éditeur anglais, Gremlin, nous présente ici une version très originale de ce type de jeux, spécialement créée pour Atari ST.



Comme son nom l'indique, 3D Galax est un Galaxian (ou Space Invaders) en 3 dimensions. Mais là s'arrête la comparaison ; car le style du jeu, du fait du relief, le rapproche plus d'un Starglider. Les tirs ne sont pas rectilignes, et le mouvement de votre vaisseau est pris en compte. Aussi devez-vous pas mal réfléchir avant de faire feu. D'autre part, on ne peut pas tirer sans arrêt : le canon marque un temps mort tous les deux coups. Intéressant, ce jeu n'est pas destiné aux amateurs de tir à outrance, mais plutôt aux calculateurs. Un bon point pour la musique, super entraînante.



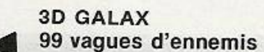
Encore un jeu 3D, c'est le mois ! Cette fois-ci, on est en plein milieu d'un Space Invaders, et la musique donne le rythme aux différentes vagues. Le vaisseau est difficilement maniable au début, et les missiles ont des trajectoires bizarres, il vaut mieux être près de la cible avant de tirer. Mais attention je suis trop près... et Haaaaa ! quel est ce cri ? j'ai le cœur qui bat à cent à l'heure. Ils m'ont touché, et j'ai perdu une vie ; c'est reparti, mais tout va de plus en plus vite. Le battement infernal monte à mes tempes, ma tête va exploser ! Haaaaa ! ils m'ont encore touché, il ne me reste plus qu'une vie. Il faut que je me concentre ; ce n'est pas facile... Essayez donc !



3D GALAX
Les aliens attaquent



3 D Galax est une transformation en 3 dimensions du célèbre et ancien jeu de café GALAXIAN. D'où son nom. Vous êtes donc à l'intérieur d'un vaisseau attaqué de toutes parts par des engins ennemis. Les graphismes en vecteurs pleins ne sont pas exceptionnels mais conviennent bien. L'accès au jeu est en revanche assez difficile et il vous faudra un certain temps avant de pouvoir engager des combats. Les bruitages sont d'assez bonne qualité. Le jeu est intéressant et original mais il se révèle répétitif.





◀ **3D GALAX**
99 vagues d'ennemis



PRESENTATION 64%
Présentation pauvre mais doc. en français.

GRAPHISME 70%
Le graphisme vectoriel, même rempli de couleurs vives ne plait pas à tout le monde.

ANIMATION 70%
L'animation est trop lente en début de jeu.

SON 88%
La bande sonore accélère avec le rythme de jeu. Les collisions vous font des peurs bleues.

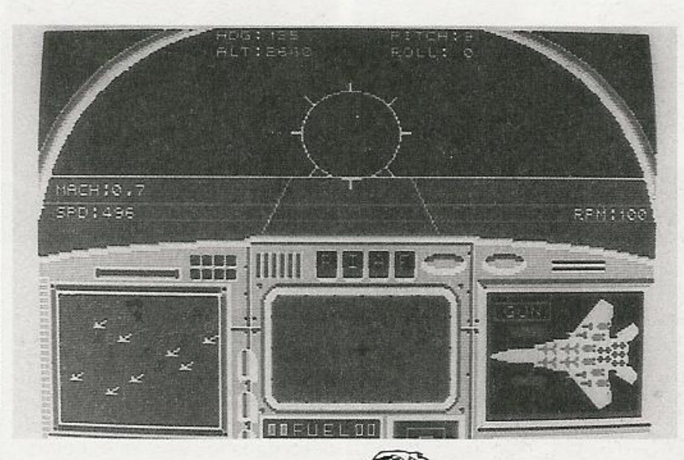
INTERET 70%
De l'action, mais un scénario peu répétif.

NOTE GLOBALE 70%
Un bon jeu un peu répétitif.

F15 STRIKE EAGLE

MICROPROSE env. 250F 1 à 4 Joueurs
Système : ST

Le F15 est très certainement l'avion qui fait rêver le plus de monde. C'est actuellement l'un des engins les plus modernes ; rapide et maniable, il dispose d'un armement de pointe. Cette simulation vous propose d'apprendre le maniement de cette machine de rêve. Elle offre de nombreuses options. Hormis le fait que l'on puisse jouer jusqu'à quatre (pas à la fois mais les uns après les autres !), il y a déjà quatre niveaux de difficulté, trois différents pour la simulation, et un niveau Arcade qui n'est pas une réelle simulation puisque l'avion ne peut plus faire des figures comme les tonneaux. Il faut rajouter à ceci 7 missions différentes, c'est à dire 7 pays allant de la Lybie au Golfe Persique en passant par Haiphong. Les missions consistent la plupart du temps à une entrée dans le territoire ennemi, puis à un bombardement de sites importants (camps, aéroports, etc.), puis à un retour à la base. Les armes disponibles sont les canons, missiles à courte ou moyenne portée et bombes, mais vous disposez aussi de défense contre les missiles, du brouillage aux fusées éclairantes qui dévient les missiles à Infra-Rouge. F15 Strike Eagle se joue soit à la souris soit au joystick.



F15 STRIKE EAGLE En vol...

S.L

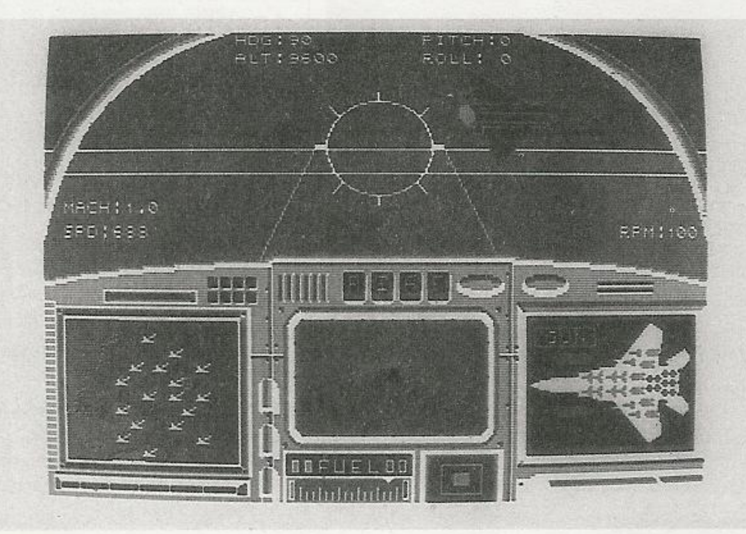
On l'attendait depuis longtemps, cette simulation qui avait fait déjà parler d'elle lors de sa sortie sur les 8 bits. Certes, le graphisme a été relativement amélioré, mais pas vraiment beaucoup pour un ST. Que dire du son qui lui aussi est plus que moyen. Bon, et à part ça ? Le principal problème réside dans le fait que le jeu a perdu de sa rapidité et de sa fluidité par rapport aux versions 8 bits, ce qui baisse énormément l'intérêt du jeu. Une fois de plus, je suis déçu par une adaptation !

D.L

Cette simulation de vol n'a comme rapport avec ce célèbre avion que le nom. En effet, des graphismes ridicules, une animation d'une lenteur tout juste au niveau d'un 8 bits, des sons qui vous feront dresser les cheveux sur la tête (de déception évidemment), un réalisme dans la maniabilité de l'avion qui l'amène à la portée de n'importe qui,... Je suis désolé, je n'arrive pas à trouver de compliments, et par conséquent ce logiciel est à éviter absolument.

F.L

Le dernier logiciel de Microprose pour ST, F15 Strike Eagle, est sorti. Depuis le temps qu'il était annoncé, nous étions en droit d'attendre une version réellement adaptée au ST. Quelle déception ! En regardant l'écran de ma télé, j'ai cru que je m'étais trompé et que j'avais branché mon Atari XL par mégarde. Après m'être précipité sous mon bureau pour vérifier mes branchements je dus me rendre à l'évidence et me dire que la société Microprose, spécialiste des jeux de simulation, avait tout bonnement « transvasé » la version 8 bits sur le ST. Et encore, F15 sur XL était plus rapide. Seule une légère, mais alors très légère amélioration graphique, permet de les différencier. Les bruitages sont à peine acceptables, même avec les circonstances atténuantes qui résident dans les capacités du coprocesseur sonore de l'Atari.
Excepté peut-être Strike Force Harrier, on attend toujours une bonne simulation aérienne sur ST.



F15 STRIKE EAGLE
Un ennemi, un...

PRESENTATION 80%
Assez bonne, en français et avec des shémas bien faits.

GRAPHISME 40%
Aie aie aie ! En voilà qui ne savent pas ce qu'est un 16bits.

ANIMATION 27%
Argggggggg ! Pire que sur le 8bit, il fallait le faire.

SON 13%
Brmmmmmmm. Pzzzzzzzt. Bang.

INTERET 60%
Heureusement que le jeu en lui-même est bien.

NOTE GLOBALE 44%
Réalisation médiocre.

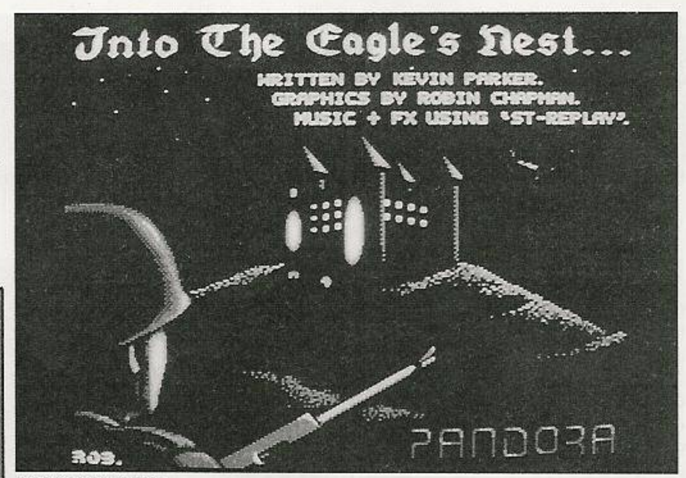
EAGLES NEST

PANDORA env. 250F 1 JOUEUR
Système : Amiga / ST

Derrière les lignes ennemies se dresse fièrement 'Eagles Nest', une forteresse réputée impénétrable, et bourrée de soldats et d'armements.
Trois de vos camarades ont tenté l'impossible : s'infiltrer au cœur de la citadelle pour la dynamiter. Comme elle est truffée d'explosifs, la chose paraissait possible. Hélas, le sabotage a échoué et les 3 kamikazes ont été soumis à la torture, puis enfermés. Les services secrets ont tout lieu de penser qu'ils ont tout de même réussi à cacher des charges explosives reliées les unes aux autres, aux endroits-clés de la forteresse, avant d'être pris.
Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à délivrer les prisonniers avant qu'ils ne parlent, et à faire sauter Eagles Nest (4 options de difficulté croissante).
Le jeu est vu de dessus et votre personnage, tout de vert vêtu, armé d'une mitaillette, progresse au travers de quatre étages reliés entre eux par des ascenseurs. Vous possédez le plan du rez de chaussée, mais pour les autres niveaux vous devrez le dessiner au fur et à mesure. Les soldats qui patrouillent se jettent sur vous dès qu'ils vous voient, et chaque contact vous inflige des dommages (sous forme de hit-points). Vos blessures peuvent être réduites si vous absorbez de la nourriture, et même complètement guéries si vous trouvez une trousse de médicaments. Ces objets sont disséminés dans la forteresse. Vous pouvez tirer sur les soldats ; cependant, les munitions transportées sont limitées à 99 et il vous faut donc, quand la réserve s'amenuise, voler des cartouches dans les stocks ennemis. Attention aux balles perdues qui peuvent heurter les caisses de dynamite (visibles ou cachées), car cela vous éliminerait définitivement.
Ramassez les clés qui vous permettront d'ouvrir certaines portes, les passe-partout qui actionnent les ascenseurs, et les œuvres d'art (tableaux, joyaux, vases précieux) qui augmentent votre score. Quand un prisonnier est libéré, il vous suit jusqu'à la fin. Rappelez-vous que vous n'avez que 4 heures pour déclencher le dispositif d'explosion caché à chaque étage. Des messages vous informent sur les objets trouvés ou détruits, et vous encouragent tout au long du jeu.



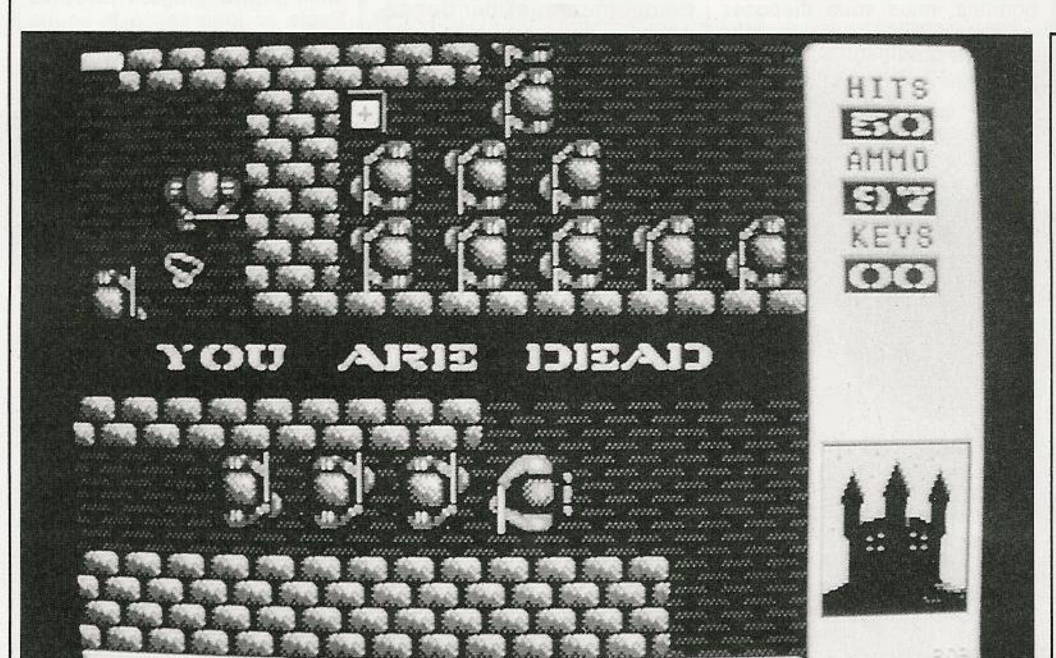
J'attendais avec impatience la sortie sur ST et Amiga de ce jeu qui avait fait un tabac sur le C64. Eh bien, je suis terriblement déçu ! J'espèrais une version d'enfer tant les possibilités de ces deux machines 16/32 bits sont immenses. Malheureusement, l'adaptation a été piètrement réalisée. Les bruitages sont très médiocres (très loin de la version C64), le graphisme quelconque, et le scrolling (si l'on peut dire) saccadé. Les messages apparaissent en plein milieu et arrêtent constamment la progression du joueur. Pourquoi ne les a-t'on pas mis en bas, hors de l'écran de jeu ? On a vraiment l'impression qu'après le gros œuvre, les finitions ont été bâclées.



EAGLES NEST
Oserez-vous y pénétrer ?



Dans la même lignée que Gauntlet, Eagles Nest est un jeu facile d'accès et assez accrochant. Les graphismes sont sobres et contribuent à l'ambiance rigoureuse de la forteresse. Le scrolling d'écran se fait par à-coups, mais ça ne me gène pas trop ; car avant d'être un jeu d'action, Eagles Nest est d'abord stratégique. Les messages qui arrivent à tout bout de champ sont agaçants, et j'ai vite choisi de m'en passer. Je reprocherais simplement au jeu un certain manque d'originalité.



EAGLES NEST La pharmacie n'est pourtant pas loin

PRESENTATION 88%
Boîte de qualité, notice française et belle page de présentation.

GRAPHISME 65%
Couleurs sombres... Mais une forteresse ça n'est jamais très gaie.

ANIMATION 30%
Saccadée, pas de scrolling. Conseils qui coupent trop le jeu.

SON 55%
Trop peu pour donner de l'ambiance.

INTERET 70%
L'idée du jeu est bonne.

NOTE GLOBALE 48%
Jeu gâché par sa mauvaise réalisation. La disquette « plante » une fois sur deux au démarrage.

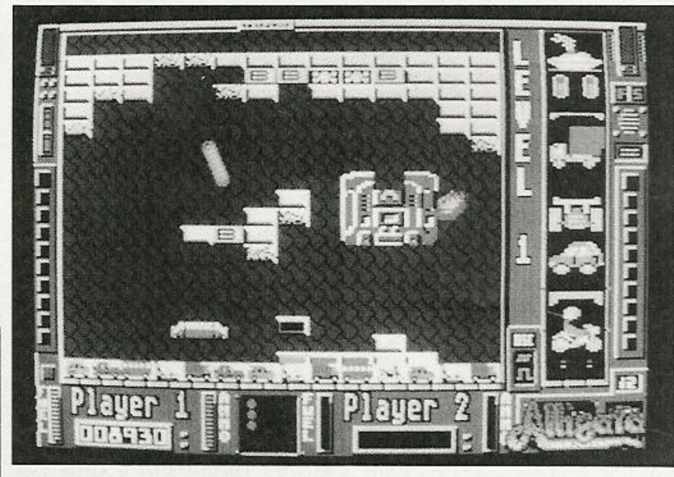
ADDICTA BALL

ALLIGATA env. 200F 1 ou 2 JOUEURS
Système : ST

Il s'agit de guider un soi-disant vaisseau spatial (une raquette) à travers un bombardement sans fin d'astéroides (des briques). Dans ce décor archiconnu, une balle rebondit. (J'aimerais bien qu'on m'explique son rôle dans le scénario !)
En fait, ce n'est ni plus ni moins qu'un Casse-briques. Il se distingue de ses congénères par les particularités suivantes :
- Le mur de briques n'est pas immobile, mais défile lentement vers le bas.
- La balle, quand elle n'est pas rattrapée par la raquette, est arrêtée au bas de l'écran par une barrière qui la remet en jeu.
Vous devez donc veiller à ce que cette barrière reste intacte, en détruisant au passage les boules de feu qui cherchent à l'incendier.



Même si la qualité graphique d'Addicta Ball laisse quelque peu à désirer (aucun effort n'a été fait pour donner un semblant de relief), on oublie vite ce défaut une fois dans le **vif du sujet**. En fait, ce casse-briques ne manque pas d'intérêt et d'originalité, et je pense qu'il arrive plutôt comme complément que comme concurrent des autres, tant les innovations apportées changent la stratégie globale du jeu. Malheureusement, tout est gâché par le fait que le score, s'il s'affiche en cours de partie, non seulement n'est pas sauvegardé sur la disquette, mais, bien plus grave encore, il s'efface complètement dès qu'on perd sa dernière vie. On n'a même pas le temps de le noter sur un calepin ! Quel gâchis ! !



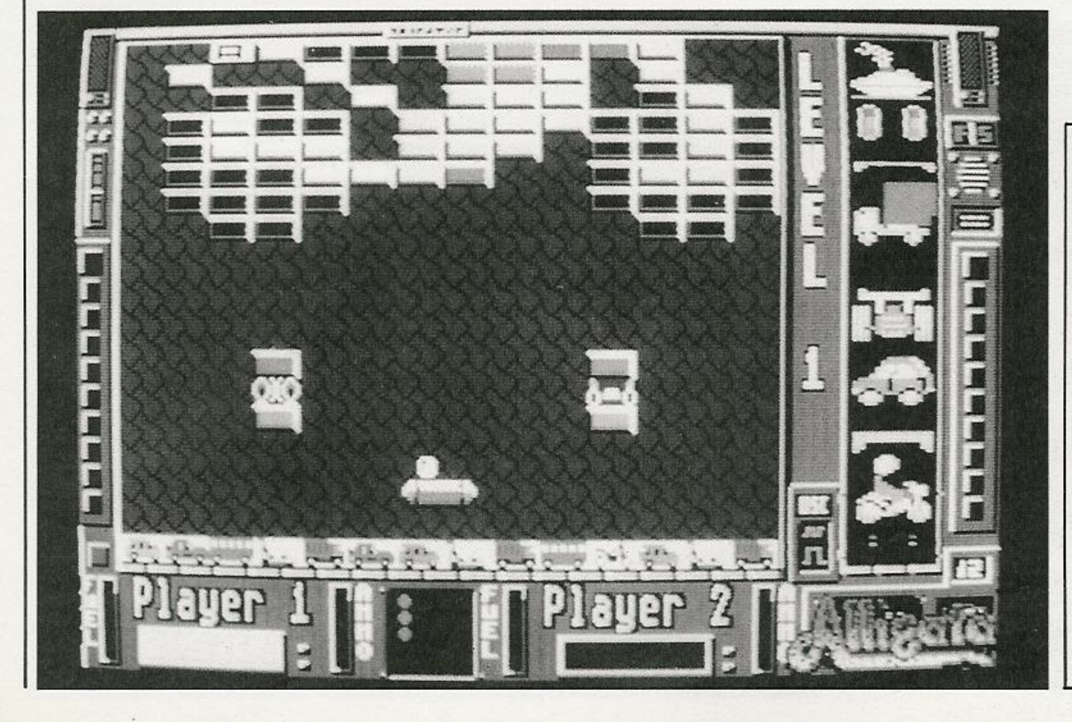
ADDICTA BALL
Le vaisseau téléporteur

Une vie est perdue si la balle passe au travers de la barrière endommagée, ou si votre raquette heurte une brique ou un autre objet.
- De temps à autres apparaissent des 'vaisseaux transporteurs', qui, si vous y pénétrez, vous font changer de niveau.
- La raquette, outre son déplacement gauche-droite peut également monter quand on actionne des fusées latérales.
Le jeu comporte plusieurs niveaux, avec les habituelles briques-bonus, ainsi que divers objets 'baladeurs', dont le seul intérêt est d'attenter à votre vie.

M.S

Après avoir parcouru sous tous leurs angles les 2 ténors du moment 'ARKANOID' et 'TONIC TILE', je dois avouer que ma réaction en découvrant 'ADDICTA BALL' fut loin d'être enthousiaste : le graphisme est primaire (loin de soutenir la comparaison avec TONIC TILE) et l'animation plutôt médiocre (scrolling saccadé - balle scintillante). On a l'impression que le jeu a été un peu bâclé... Même si le sujet est assez original, on est en droit d'attendre mieux sur ST.

ADDICTA BALL
Beaucoup de choses, mais peu de relief



PRESENTATION 60%
Boîte plastique, avec notice française succinte.

GRAPHISME 45%
Pauvre.

ANIMATION 40%
Balle clignotante, pas du meilleurs effet !

SON 55%
Assez quelconque.

INTERET 70%
Aurait mérité beaucoup plus sans le gros défaut du score.

NOTE GLOBALE 60%
Jeu de moyenne qualité.

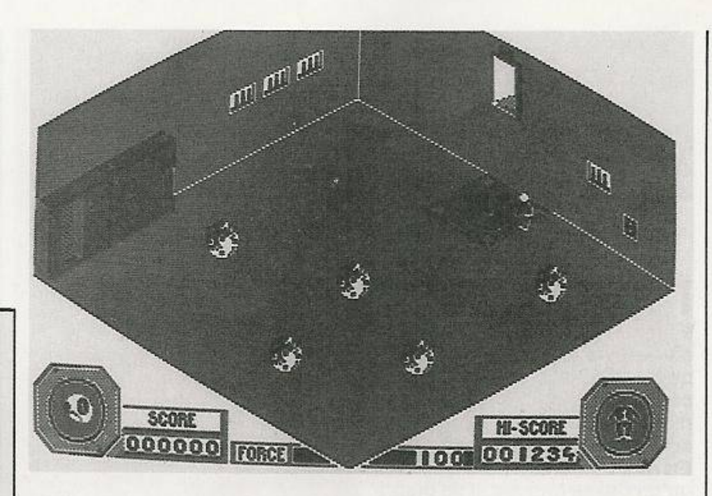
MISSION

LORICIELS env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Mission est un jeu d'aventure-arcade très similaire à MGT du même éditeur. Il se déroule dans quatre-vingt salles en perspective. Vous dirigez un minuscule bonhomme vêtu d'une combinaison 'casquo-laser' très curieuse. Un horrible, infâme agent du nom de Malox a volé la formule de la bombe Megatron. Il a l'intention de la vendre à une puissance adverse. Vous devrez tuer cet agent, car telle est votre destinée de héros. Dans chaque salle que vous allez visiter, une multitude de pièges vous attendent. Vous devez éviter des boules noires, des petits pantins, des boulons... Les ascenseurs sont souvent très utiles au franchissement d'un tableau, alors utilisez-les à bon escient. Sachez aussi préserver vos points de vies en ramassant tous les objets qui se présenteront à vous. Par exemple, les combinaisons servent de protection contre les aggresseurs. Alors, relevez-vous le défi proposé par cet impossible Mission ?



Mission n'est malheureusement pas digne du ST. Les programmeurs doivent comprendre que le temps des Amstrad et autres Spectrum 8 bits est révolu. Le jeu utilise un nombre très restreint de couleurs. Ces dernières sont fades, mal choisies et monotones. Le héros que le joueur dirige est visible, mais à l'aide d'une loupe. Les bruitages sont peu nombreux et leur qualité est très moyenne. Mission est le remake de MGT qui n'est pourtant pas une référence en matière de jeu vidéo. Les seuls points positifs sont la bonne maniabilité du bonhomme et la diversité des salles.
Ce jeu n'entrera certainement pas dans les annales du jeu vidéo, et encore moins dans la liste de nos préférés.

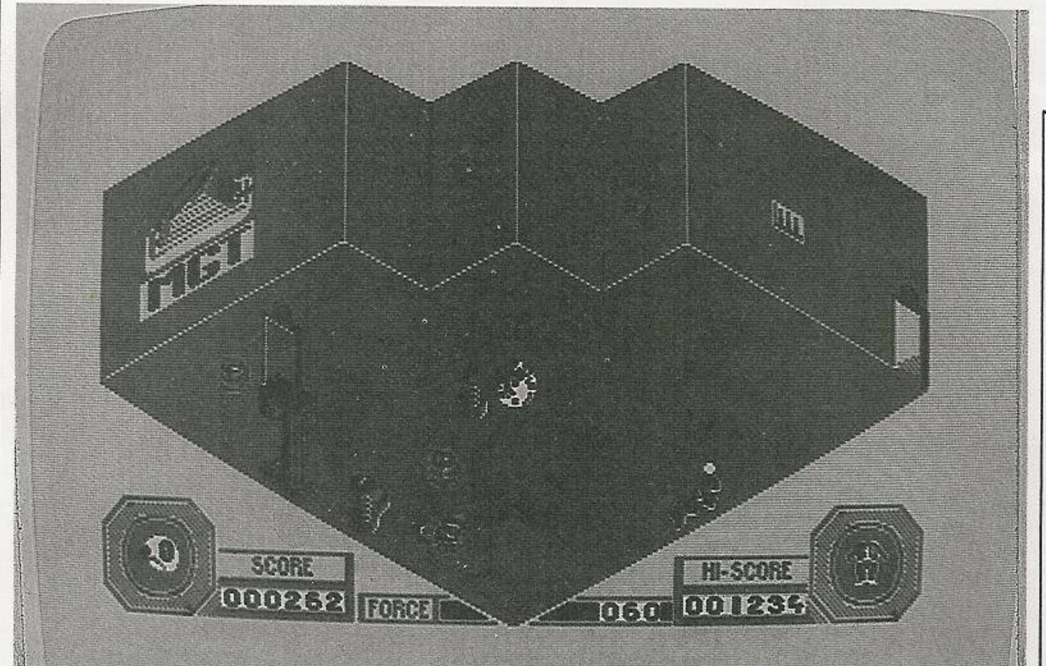


MISSION Terrain de jeu en 3d



Mission reprend trop le principe de MGT, dont il a malheureusement gardé le défaut majeur : pourquoi le programmeur s'obstine-t'il à choisir des couleurs aussi ternes ? On a l'impression de voir le même jeu à l'écran, mais avec des sprites et des monstres différents. A propos de sprites on peut dire qu'ils manquent de finesse, leur animation est ridicule. Les graphismes sont réduits à leur plus simple expression. A part quelques panneaux publicitaires, les murs des salles n'ont fait l'objet d'aucun travail. Les bruitages sont assez moyens. La maniabilité du personnage a certes été améliorée, mais c'est insuffisant. La réalisation peu soignée de ce logiciel porte atteinte à un scénario intéressant. Mission peut plaire à ceux qui avaient aimé MGT, mais ne satisfaira pas les 'exigeants' de l'aventure-arcade.

MISSION Des agresseurs bondissants



PRESENTATION 60%
Boitier sommaire, notice quasi-inexistante.

GRAPHISME 58%
Les graphismes sont dignes de l'Amstrad, mais pas du ST.

ANIMATION 60%
Correcte, mais rien d'original.

SON 55%
Les sons ne donnent aucune dimension au jeu.

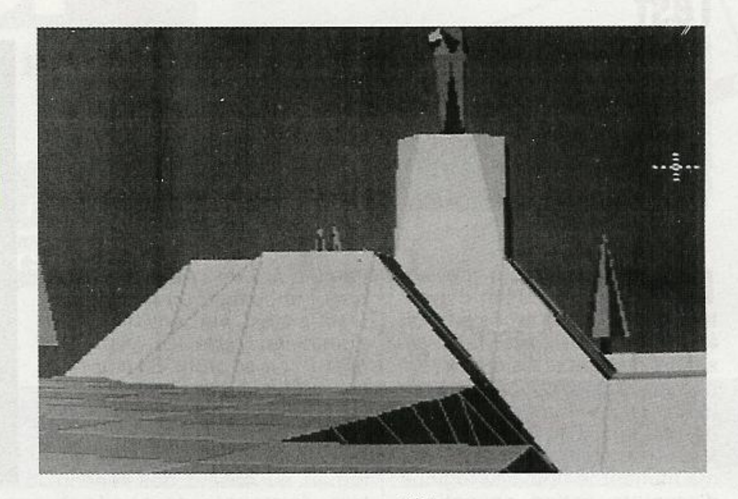
INTERET 55%
Petit jeu lassant et répétitif.

NOTE GLOBALE 53%
Un jeu qui n'utilise pas les capacités de l'atari.

THE SENTINEL

FIREBIRD env. 200F 1 JOUEUR
Système : ST

Ce jeu de stratégie vous fait découvrir un univers nouveau et tout à fait étrange, où la seule vraie force est l'énergie pure. Au cœur d'un paysage assez tourmenté, en 3D, vous incarnez un Synthoid, espèce de robot, qui doit vaincre une Sentinelle et ses agents, les Sentries. Perchée au sommet du monde, la Sentinelle le domine et le garde en pivotant sur elle-même. Si le rayon qu'elle émet vous rencontre, vous perdez tout ou partie de votre énergie. Pour gagner, vous devez rejoindre la sentinelle, l'absorber, et prendre sa place. Vos déplacements se font de manière assez originale : vous repérez un endoit de la plate-forme où vous vous trouvez, et vous y créez un Synthoid dans lequel vous vous transférez. Cette opération vous coûte une quantité d'énergie que vous récupérez immédiatement en absorbant votre précédent Synthoid. Vous pouvez également accumuler de l'énergie en absorbant les arbres, les blocs de pierre ou les Sentries situés à votre niveau (leur base doit être visible). Pour monter et vous rapprocher du sommet, vous créez un bloc de pierre (vous pouvez même empiler plusieurs blocs) sur lequel, comme pour vos déplacements, vous installez un Synthoid pour vous y transférer. Au fur et à mesure de votre progression, de nouveaux paysages se dessinent, et la sentinelle vous apparaît plus imposante. Quand vous l'aurez atteinte et absorbée, un décompte de votre énergie sera établi, en fonction duquel vous accèderez à l'un des 9999 autres mondes de cet univers. Le numéro de code secret correspondant vous sera alors communiqué. Ainsi, pour la prochaine partie, vous ne serez pas obligé de reprendre tout au début.



THE SENTINEL



La plupart des jeux existant sur micro sont basés sur une idée simple, autour de laquelle on ajoute quelques artifices. Rares sont ceux qui ne reflètent pas une situation déjà vécue.
The Sentinel est un logiciel né à 100% de l'imagination d'un programmeur. Il mérite plutôt mille fois qu'une le qualificatif de GÉNIAL, et je pèse bien mes mots ! Ce jeu n'a rien de compliqué, bien que le mode d'emploi, très détaillé laisse à penser le contraire. J'apprends vite à me déplacer dans ce monde inconnu. Les débuts sont quelque peu difficiles, la Sentinelle est là qui veille, et son regard me foudroie à la moindre hésitation ; et croyez-moi, c'est tout de suite une véritable panique quand j'entends la vibration qui m'indique que je suis repéré. Ensuite, je prends confiance... Quelle joie m'envahit quand je me trouve enfin pour la première fois aux pieds de cette créature jusqu'à présent inaccessible ! Je retrouve les mêmes sensations dans les mondes suivants, mais peu à peu, la panique fait place à la stratégie...
Enfin un jeu où tous ceux qui rêvaient de conquérir le monde sans verser une goutte de sang pourront s'exprimer totalement.
A ces mégalomanes et à tous les joueurs, je conseille d'acheter The Sentinel ; ce jeu est unique, et il ne fera jamais double emploi dans votre ludothèque.



Sentinel est là pour nous prouver qu'il n'est pas indispensable d'avoir le scrolling le plus rapide du monde, des animations incroyables, et la plus belle musique pour réussir un bon jeu. Voici un logiciel de stratégie, dont l'ambiance étrange est parfaitement traduite par les formes, et par les couleurs. La conquête du monde des Sentinelles demande beaucoup de mémoire, et de sens tactique, d'autant que les armes n'y sont pas admises. Les sons sont malheureusement inexistants.



PRESENTATION 83%
Belle boîte avec notice française trés complète.

GRAPHISME 70%
Sobre mais efficace.

ANIMATION 75%
Lente, mais correcte si on tient compte des effets de zoom et de la vue à 360°.

SON 68%
Sonorité bien choisie qui ajoute à l'ambiance.

INTERET 100%
Idée hyper-originale, ambiance angoissante à souhait. Un must.

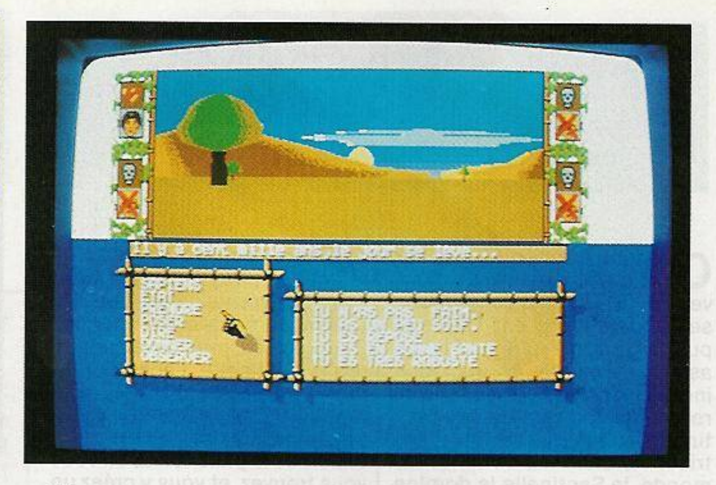
NOTE GLOBALE 96%
Jeu captivant avec une durée de vie quasi illimité.



THE SENTINEL

SAPIENS

LORICIELS env. 250F 1 Joueur
Système : ST



SAPIENS Paysage préhistorique ?

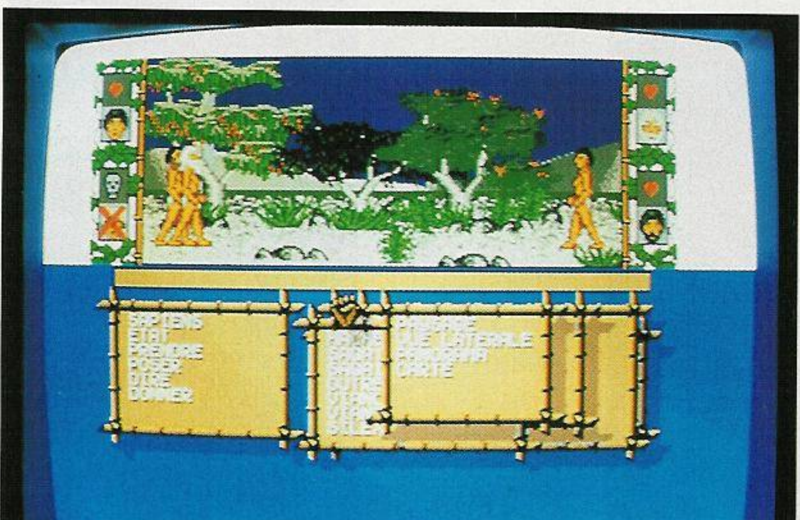
Les programmeurs deviennent les rois du jeu d'aventure. Sur ST, nous avons eu droit à l'aventure B. D., avec Les Passagers du Vent et Astérix, à l'enquête policière qui cause, avec le Manoir de Mortevielle, au jeu de rôle made in France, avec Masque et Zombi ; eh bien voilà maintenant le nouveau logiciel d'aventure, action, animation ; j'ai nommé Sapiens. Ce jeu créé sur Amstrad prend ici une nouvelle dimension grâce aux possibilités graphiques et sonores (mais oui !) de l'Atari ST, ainsi qu'à l'utilisation de la souris. L'action est vue soit en trois dimensions par les yeux du héros, soit de profil. En plus des caractéristiques communes à tous les jeux d'aventure, il est possible de connaître son état de santé à tout moment, de dialoguer au hasard des rencontres, de manger, de dormir, de regarder la carte, et de fabriquer des armes. Sapiens nous renvoie mille siècles en arrière (à l'époque de la mini jupe en peau de bison). L'utilisation des engrais chimiques était alors assez peu répandue, et le premier 'coup de chaud' entraînait la désertification du territoire, et la disparition du gibier(surtout quand le coup de chaud durait quelques centaines d'années). Inutile de vous expliquer que dans ces conditions les différentes tribus avaient toutes le sang bouillant et le ventre vide. Il était plus facile de se faire un ennemi qu'un ami. Votre tribu décimée, vous n'êtes qu'un enfant mais il vous faut pourtant partir vers des jours meilleurs...

M.D

Au battement des tambours anciens, la prairie vaste et désertique apparaît. Nous voilà rendus cent mille ans en arrière. Il faut fabriquer son personnage. Plus ou moins fort, avec plus ou moins de vitalité etc. Puis on lui choisit sa tenue, et sa couleur de cheveux. Une arme est indispensable pour se défendre, mais ce n'est pas facile de tailler un silex. Ma sagaie à la main, l'aventure commence... J'avance seul dans cette prairie inconnue. Voilà quelqu'un au loin, mais est-ce un ami ou un ennemi ? Soyons courtois, nous verrons bien. Aïe ! Les choses tournent mal, il n'a pas l'air sympa celui-là...
A chaque rencontre, la caméra passe en vue de côté ; si le combat se déclenche le sang coule à flots, il faudra du temps et beaucoup de soins pour panser les blessures.
Voici un jeu extrêmement complet ; un menu vous propose neuf actions différentes. Chaque action ouvre une fenêtre à l'écran, où apparaissent différents choix. Tout est parfaitement réalisé, et la musique de 25 minutes ouvre de nouveaux horizons aux créateurs de jeux. Un excellent logiciel, que chacun devrait posséder dans sa logithèque.



Sapiens est une grande réussite sur ST. Ce programme existait précédemment sur Amstrad, et la version ST a été considérablement améliorée. C'est assez rare pour le souligner. La réalisation est un véritable sans faute. Les graphismes sont soignés, le scénario est riche. De plus le jeu n'est pas trop difficile d'accès pour les non-spécialistes du genre. La musique qui vous accompagne durant toute l'aventure est absolument géniale. Elle est entièrement digitalisée et dure 25 minutes. Mais attention, pas 25 minutes en se répétant, mais en changeant constamment. Cela m'a laissé sans voix (il faut le faire !). Je n'ai qu'une chose à dire en conclusion : achetez Sapiens et vous ne le regretterez pas.



SAPIENS
Une ambiance primitive

PRESENTATION 70%
Présentation simple mais parfaitement réalisée, avec notice française.

GRAPHISME 85%
Les décors sont très travaillés.

ANIMATION 80%
Les déplacements en trois dimensions sont un peu saccadés.

SON 92%
Vingt cinq minutes de musique digitalisée, ça ne s'était jamais vu sur ST.

INTERET 90%
Un jeutrès complet d'aventure arcade et 3000 lieux différents.

NOTE GLOBALE 90%
Un jeu original, plein d'idées et parfaitement réalisé.

VIDEOSHOP

VIDEO SHOP L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !!!

REPRISE
Console de jeux ou micro-ordinateur pour tout achat.

Prix garanti le plus bas du marché
Crédit : mensualités fixes 400 F par mois
S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)
Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

Prix garanti le plus bas du marché. Crédit : mentualités fixes 400 F par mois. S.A.V. : assuré sur place. Crédit à 90 jours. Expédition Sernam Express 48 h.

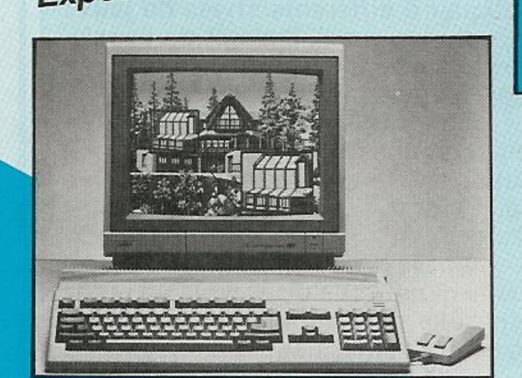


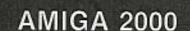
Photo non contractuelle

AMIGA 500

— Un graphisme idéal
— L'outil parfait pour le graphisme, la programmation, la digitalisation

Démonstrations permanentes, création, graphisme, digitalisation.





AMIGA 2000

— L'outil professionnel par excellence !!!
— Un graphisme incomparable
— La comptabilité MS DOS en plus
— Compatibilité UNIX



CONSOLE SEGA

— La nouvelle génération de console de jeux
— Un graphisme jusque là inégalé !!!

Plus de 1 000 jeux, utilitaires en stock permanent !!! Crédit, facilités de paiement vente par correspondance



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

GEN4/12

DEMANDE DE DOCUMENTATION à adresser à VIDEO SHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Je désire recevoir une documentation sur :

☐ La gamme AMIGA
☐ La gamme complète de micro-ordinateurs
☐ Les consoles de jeux

☐ Je possède un micro-ordinateur marque ______
une console de jeux marque ______

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Code Postal ______ Ville ______
Téléphone ______

MONDE DE L'AVENTURE

Et voici la partie Aventure de ce second numéro de Génération 4, qui contient non seulement les tests des jeux d'aventure, mais aussi de rôle ou de stratégie, c'est à dire tous ceux que certains appelleraient 'Jeux d'adultes'. Cette partie du journal est bien évidemment amenée à se développer, puisque de plus en plus de personnes s'intéressent au jeu d'aventure depuis l'apparition des premiers softs en français. De plus, nous allons mettre en route très prochainement une rubrique 'courrier', dans laquelle nous répondrons à vos questions sur certains jeux de ce style, et nous y inclurons certainement des aides, solutions et plans de jeux. Cette rubrique est la vôtre, et c'est par vous qu'elle doit se développer, s'étendre.

Dans ce numéro, vous trouverez les tests des jeux suivants :

ARAZOK'S TOMB
ASTERIX
BARD'S TALE
BREACH
GNOME RANGER
KNIGHT ORC
MEURTRES EN SERIE
PHANTASIE III
RINGS OF ZILFIN
ROADWAR EUROPA

Voici la nomenclature du système de notation s'appliquant à la partie aventure, dont toutes les notes sont exprimées en pourcentage :

Présentation : il s'agit de la qualité de la boite du logiciel, du manuel et également de la présentation à l'écran.

Scénario : ici, seule l'originalité du scénario est jugée, en fonction de ce qui s'est déjà fait dans le même style.

Commande : ce terme n'est certes pas très précis, car il doit s'appliquer à différents styles de jeux : pour un jeu d'aventure normal, il s'agit de l'analyseur syntaxique alors que pour un jeu de rôle ou de stratégie, il s'agit réellement du maniement.

Graphisme : cela regroupe le graphisme et l'animation, qui est tout de même encore trop rare sur les jeux de ce type.

Intérêt : certainement la note la plus significative, puisque c'est celle-ci qui vous dit si vous en aurez pour votre argent. Elle tient compte de toutes les autres notes, sans pour autant être une moyenne.

Difficulté : Il y en a trois types. Facile : jeux vraiment simples qui s'adressent aux débutants. Moyen : vise plus les initiés, qui ont déjà l'habitude mais qui ne sont pas des experts. Difficile : pour les pros, et ne prenez pas ça à la rigolade, car les jeux notés ainsi sont vraiment très complexes !

Vous pouvez commencer à écrire et à poser vos questions, voire à nous donner vos avis, idées ou solutions à l'adresse suivante :

Pressimage
GÉNÉRATION 4
Le monde de l'aventure
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

Nous comptons sur vous pour que cette rubrique soit la plus vivante possible, et rendez-vous le mois prochain.

Vous pouvez devenir l'un des glorieux collaborateurs de Génération 4! Si vous maîtrisez parfaitement votre machine, si vous savez lui parler comme elle aime, si vous êtes capables d'écrire des articles géniaux sur les sujets qui vous passionnent, contactez-nous! Nous sommes à la recherche de talents nouveaux, quel que soit le domaine.

RINGS OF ZILFIN

SSI env. 300F 1 Joueur
Système : ST

Et voici l'un des derniers jeux de rôle de SSI. Il s'agit encore une fois d'un scénario d'Héroïc Fantasy.



Rings of Zilfin est un nouveau logiciel de la société S. S. I. décidément très prolifique sur ST. Ce logiciel est, somme toute, l'un des moins bons qu'elle ait produite. Sans doute encouragée par le succès des Sierra-on-Line (King Quest 1, 2, 3 et d'autres), elle sort un programme les rappelant étrangement. Malheureusement ni le scénario, classique, ni les graphismes, trop justes, ni le son, soigné pour un jeu de ce genre, ni les commandes (à la souris) ne font oublier le petit bonhomme animé de chez Sierra. On attend mieux de la part de S. S. I.



En recevant ce nouveau SSI, je m'étais dit que j'allais encore passer des heures à y jouer, étant un fan de ce type de jeu. Hélas, il n'en fût rien. Le graphisme est moyen, du style de King Quest. Le scénario est complexe par le fait qu'il demande au joueur de faire de nombreux aller et retour. L'histoire ne contient pas grand chose en elle-même. Les voyages à pieds, s'ils s'avèrent originaux au début, deviennent très vite lassants. Peu d'astuces dans ce jeu (c'est plutôt décevant) à déconseiller aux débutants qui auraient une mauvaise idée du jeu de rôle, et aux experts qui le trouveront nul. Au total, Rings of Zilfin est complexe, répétitif et loin d'être passionnant. Je retourne jouer à Bard's Tale...

Tout commence par une soirée comme les autres ; vous êtes dans votre chambre lorsque le fantôme de votre mère, tuée avec votre père quand vous n'étiez qu'un enfant, apparaît. Il vous explique que vous disposez de pouvoirs extraordinaires, et qu'il est temps pour vous d'accomplir une quête très importante. La région, qui était autrefois riche, et où il faisait bon vivre est depuis longtemps retombée dans un état de ruines, depuis la disparition des Zilfins et de leurs deux anneaux très puissants. Cela fait maintenant quelques années que Lord Dragos a pris le pouvoir de la région et qu'il l'a volontairement laissée se dégrader, instituant la haine et le mépris dans tous les foyers et attirant tous les êtres maléfiques imaginables. Votre mission, que dis-je, votre quête consiste à rendre au pays sa splendeur passée, et donc à retrouver la trace des Zilfins et des deux anneaux magiques... Pour cela, vous devez aller de ville en ville et rencontrer tous les personnages importants, accomplir les tâches dont ils vous chargent, mais aussi combattre de nombreux monstres. Entre chaque ville, le joueur traverse à pieds marécages, forêts, et autres lieux ; cette séquence durant laquelle vous pouvez ramasser diverses herbes aux pouvoirs magiques revient très souvent. L'ensemble du jeu se joue à la souris.



Malgré les bonnes intentions des auteurs, ce jeu de rôle me semble totalement inintéressant pour les habitués des logiciels de ce type. Certes le déplacement du personnage est continuel, mais les graphismes se situent au niveau des jeux d'aventure animés (king quest,...). De plus les effets sonores sont lamentables, et la lenteur (il faut entre 1 et 3 minutes en temps réel pour voyager entre deux lieux) fait que ce jeu devient d'une monotonie à toute épreuve. La simplicité du système de résolution des combats, ainsi qu'un scénario classique mais complexe, pourraient éventuellement intéresser les novices en matière de jeu de rôle.



RINGS OF ZILFIN En ville

PRESENTATION 75%
Une belle boite et une documentation intéressante.

SCENARIO 68%
Pas très original mais heureusement long.

COMMANDE : 83%
Entièrement à la souris, avec ses avantages et ses défauts.

GRAPHISME 46%
Pas vraiment beau : dans le style des King Quest.

INTERET 21%
On s'en lasse vite, très vite.

DIFFICULTÉ moyen
Pas très difficile mais très long. Décourageant pour les débutants.

MEURTRES EN SERIE

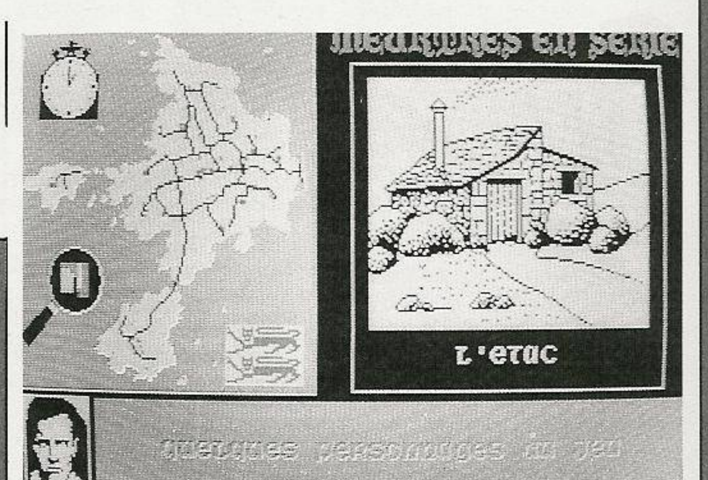
COBRA SOFT env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Vous êtes un détective de renom, et une affaire importante vous attend en Italie. Mais avant ceci, vous êtes appelé sur l'île de Sark, une des îles anglo-saxonnes pour y résoudre une mystérieuse affaire de meurtre.

Quant on sait à quel point cette île est tranquille, puisque les seuls moyens de locomotion autorisés y sont la charette et le vélo, ou bien évidement la marche à pied, et que tout le monde y vit un peu à l'écart de notre siècle ; un meurtre sur cette île est un évenement exceptionnel. Hélas pour vous, vous n'avez que huit heures pour résoudre cette affaire complexe, dans laquelle les cadavres affluent, mais aussi un certain secret des moines et un trésor. Trois affaires en huit heures, il va falloir faire fort ! Le système de jeu est simple puisque vous vous déplacez sur la carte de l'île à l'aide de la souris, et qu'au fur et à mesure, vous découvrez et fouillez divers lieux, où vous rencontrez de nombreux personnages qu'ils vous faut interroger. Mais il vous faudra de nombreuses parties avant d'entrevoir la solution des énigmes, tant le scénario est complexe, mais aussi passionant. Et en plus, la pochette de jeu contient un nombre hallucinant d'indices grandeur nature : une tablette en argile qui salit tout dès qu'on ouvre la boîte, des articles de journaux, des photos, un bouchon, des coquillages, des composants électroniques, un plan de circuit imprimé, une étiquette de bouteille et j'en passe. Ne perdez rien !



Whaoooo ! La boite de jeu ! Pleine de vrais indices ! Moi qui suit un fan de jeux de rôle, je suis gâté avec tout ça. Le jeu est passionnant et le scénario intéressant. D'un meurtre, on passe à deux, puis ça continue ainsi pendant toute la journée. A votre arrivée au port, on vous dit d'aller voir Arthur Longjaret, mais celui-ci se révèle dur à trouver. Après trois parties, je le trouve enfin. Il m'explique le crime, et me dit d'aller interroger le présumé coupable qui se trouve en prison. L'enquête continue. Quels sont ces mystérieux allemands qui tournent autour de l'île depuis deux jours ? Quelle est cette histoire de secret des moines ? Y'a-t-il vraiment un trésor sur cette île ? Que signifient les inscriptions sur certains indices ? Rapidement, le joueur est noyé sous un torrent d'informations, d'énigme, mais si vous aimez les enquêtes difficiles, n'hésitez pas ! Ce logiciel est pour vous.
Au passage quelques astuces pour ne pas trop perdre de temps au début. Arthur Longjaret se trouve à l'église, aux coordonnées 92, 140 à peu près, mais il n'y reste que jusqu'à 11h50, alors dépêchez-vous et courrez-y au plus vite dès le début du jeu. Quand aux inscriptions, l'une semble en grec, l'autre en sténo. Espérons que d'autres jeux du genre suivront, mais avec un graphisme meilleur, car on ne voit aucune différence avec la version Amstrad. Le ST est un 16bits, ne l'oubliez pas monsieur Cobra Soft.



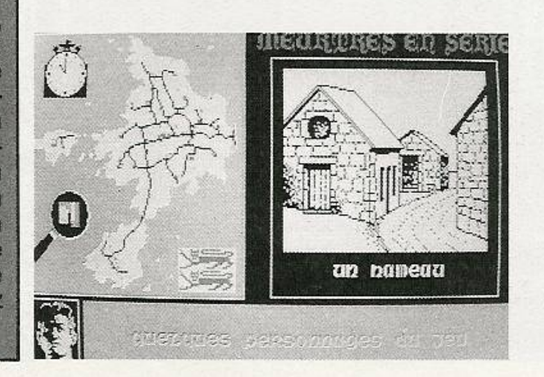
MEURTRES EN SERIE

D.L

Aidé par un scénario très complexe et très intéressant, et présenté de très belle manière (indices grandeur nature), ce jeu d'aventure en français peut en outre se jouer moitié à la souris moitié au clavier. Malheureusement, les graphismes de par leur qualité et leur couleur sont réellement décevants. De plus, la syntaxe des ordres donnés doit être rigoureuse, ce qui est de temps en temps pénible. Ce jeu n'en reste pas moins un soft correct qui pourra intéresser les aventuriers anglophobes.

F.L

Meurtres en Série est un jeu du type Cluédo : c'est à dire que vous devez retrouver l'assassin d'un crime. Sur le plan du scénario, ce logiciel mérite la note maximale ; cependant tout n'est pas aussi bon. En effet les graphismes sont indignes d'un ST ; ils sont identiques à la version Amstrad (trois couleurs à l'écran) c'est vous dire à quel point c'est décevant. De plus, le son est inexistant. Heureusement le programme est assez facile d'utilisation, et l'interêt qu'il suscite (dû en partie à une documentation extraordinaire qui inclut des indices grandeurs nature tels une plaque d'argile ou des bouts de papier griffonés et froissés) mérite que l'on s'y attarde.



PRESENTATION 80%
La boite n'est pas terrible, mais l'intérieur vaut le détour.

SCENARIO 88%
Super. Un vrai scénario de jeux de rôle, avec des intrigues complexes.

COMMANDE : 65%
Dommage que tout ne soit pas à la souris.

GRAPHISME 39%
C'est assez nul. Même graphisme que l'Amstrad.

INTERET 96%
Génial, on s'y croirait. Mais c'est la dernière fois qu'on met ça si le graphisme ne s'améliore pas !

DIFFICULTÉ difficile
Il faut environ une bonne cinquantaine de partie avant de comprendre.

BREACH

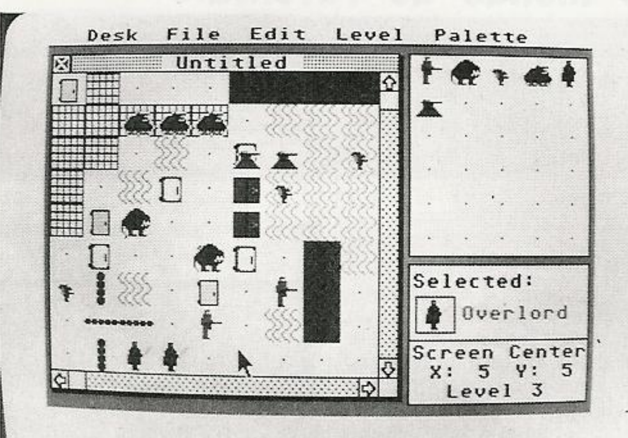
OMNITREND env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Breach est le premier wargame de science-fiction disponible sur ST. Wargame ? Pas si sûr, le jeu ressemble en beaucoup de points à un jeu de rôle. Vous y jouez des commandos dont le but est d'accomplir des missions, le plus souvent très périlleuses. Le jeu est présenté avec quelques scénarios de base, mais il est tout à fait possible de créer soit même ses propres histoires, ce qui reste une option intéressante. Il vous faut tout d'abord créer votre équipe au cours d'une phase complexe entraînant de nombreux changements de disquettes. Après cela, vous sélectionnez le scénario, et enfin, le jeu commence. La plupart des actions se font par icône, ce qui est très pratique. Les missions vous feront affronter monstres, robots et autres délires science-fictionesques !



De Breach, je ne sais franchement pas quoi dire, sauf qu'il faut vraiment beaucoup de volonté pour vouloir y jouer. J'ai en effet dû me battre avec la documentation pendant plus de dix minutes avant de pouvoir commencer une partie. C'est ce qui s'appelle une première impression négative. Mais la deuxième, après avoir engagé le jeu fut tout comme la première : les graphismes sont médiocres et ne parlons pas de la sonorité, il n'y a rien à dire. Toutefois je persistai, et ma troisième impression, après avoir expérimenté le système de jeu qui mèle la souris et le clavier, fut tout comme les précédentes. Est-ce que vous me suivez ? Si c'est le cas, vous savez ce que je pense de ce logiciel, et je n'ai donc plus rien à ajouter.

BREACH
L'éditeur de jeu



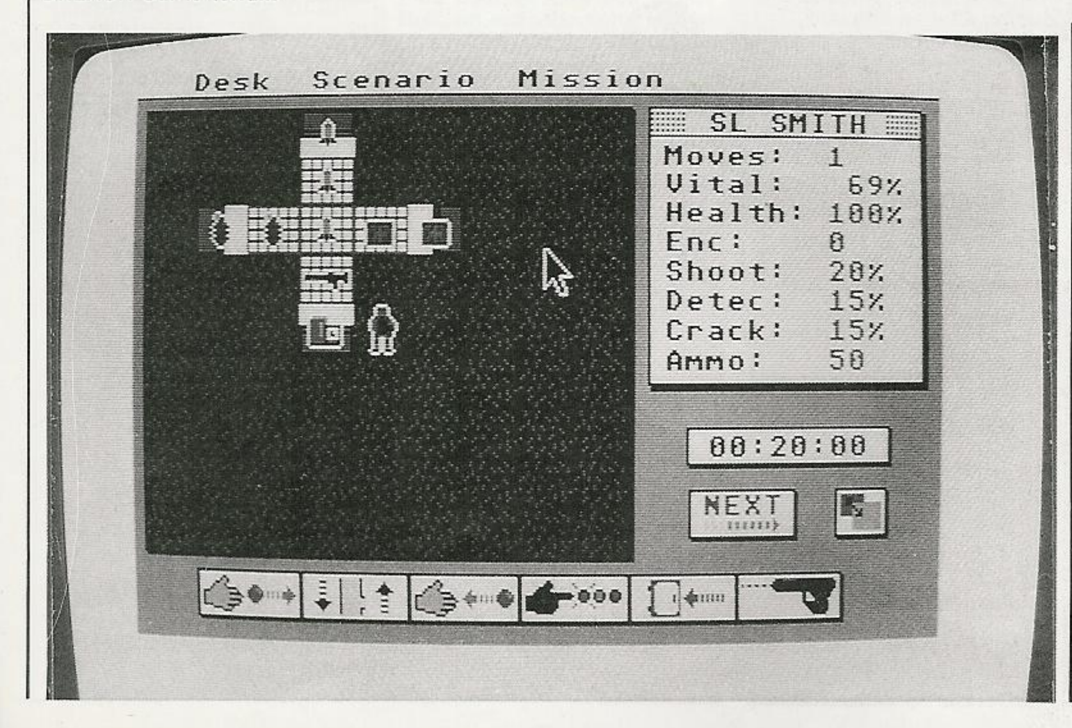


Breach a pour lui une certaine originalité, et aussi une difficulté qui vous donne envie de jouer. Hélas, Breach à contre lui un système de chargement déplorable, des graphismes peu soignés, et un son quasi-inexistant (alors que la version Mac comportait des sons digitalisés !). Le maniement à la souris se serait révéle bien pratique, si certaines commandes ne demandaient pas obligatoirement le clavier. Dommage, seuls les amateurs de wargames pourront trouver un petit intérêt à Breach. Les autres...



BREACH est le type même de jeu qui ne brille pas par ses graphismes, qui ne posséde pas de qualité sonore, mais qui par son originalité et son intérêt doit se classer dans les bons jeux. Vous devez allier à la fois stratégie et réflexion pour que vos commandos mènent à bien diverses missions. A la fois wargame et jeu de rôle, ce soft offre un système de jeu simple et pratique, tout en se faisant à la souris. Il est à regretter que le chargement du jeu ne soit pas évident.

BREACH Sur le terrain



PRESENTATION 47%
Bof. Le genre de boite qu'on ouvre et tout tombe...

SCENARIO 76%
Pas mal. Original en tout cas, car c'est le seul du genre.

COMMANDE : 60%
Bien, encore que l'utilisation des touches et de la souris à la fois...

GRAPHISME 30%
C'est pas beau. Rien d'autre à dire.

INTERET 77%
C'est bien, surtout grace aux scénarios nombreux et différents.

DIFFICULTÉ difficile
On meurt très souvent, trop peut-être.

ROADWAR EUROPA

SSI env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Ce programme n'est que la suite logique de Roadwar 2000. Ayant réussi à repousser l'envahisseur des Etats-Unis, vous aviez pris la place de président, mais vous n'avez pas pu tenir longtemps à ce poste. En effet, le manque d'action, après tant de mois d'une lutte qui vous était devenue si familière, vous poussa un beau jour à disparaître sans donner de nouvelles.



ROADWAR EUROPA
La présentation

Près de sept ans plus tard, la terreur réapparaît... en Europe.
La nuit précédente, à minuit pile, un engin nucléaire rayait de la carte une ville européenne. Les terroristes disent avoir caché cinq autres engins du même type dans différentes villes et menacent de les faire exploser dans les prochains mois. Mais alors qu'une réunion internationale se tient et que ses membres semblent prêts à céder aux terroristes, vous refaites surface et décidez de prendre les affaires en main.
Vous allez reformer votre ancien groupe, ou en créer un nouveau et partir à la conquête de l'Europe, dont l'état empire de jour en jour. Les cinq bombes ayant été désamorcées, vous devrez alors localiser les différents quartiers généraux des terroristes et éliminer un à un ces groupes de dangereux fanatiques pour en finir définitivement avec eux.

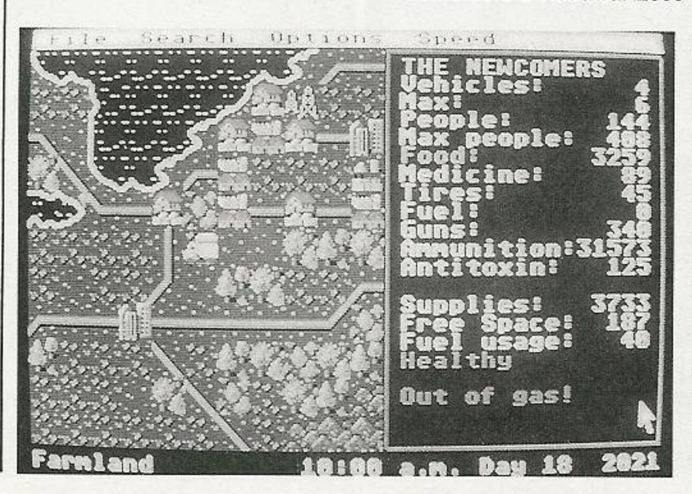


Roadwar Europa est la suite de Roadwar 2000 (moitié rôle, moitié stratégie), et bien évidemment, les similitudes sont nombreuses. Le système de jeu est toujours quelque peu lent et ce malgré de rares améliorations, la seule nouveauté étant le scénario. Il est dommage de plagier ainsi la première partie, et les personnes possédant déjà Roadwar 2000 risquent de se lasser rapidement. Les amateurs de stratégie qui ne connaissent pas le monde de Roadwar doivent l'acheter de toute façon, car les jeux de cette série vous feront passer de longues heures devant votre écran.



Avec Roadwar Europa, pas de grande surprise : non seulement le graphisme, mais encore les sons et le maniement sont semblables à Roadwar 2000. Rappelons cependant les atouts de ce genre de jeu ; la plupart des actions s'effectuent à la souris, ce qui est bien pratique. Le joueur peut, lors des rencontres, choisir le combat rapide ou tactique. Le premier se fait sans intervention du joueur jusqu'à élimination d'un des deux gangs. Le second demande plus de stratégie et se rapproche des combats du jeu de plateau 'Car Wars', obligeant le joueur à déployer sa tactique et à manœuvrer les véhicules seconde par seconde.
Le programme s'adresse donc autant aux amateurs de jeux de rôle qu'à ceux de stratégie. Cependant, pour qui avait déjà terminé Roadwar 2000, il y a vraiment peu de nouveautés dans cette nouvelle partie. Roadwar Europa est donc à conseiller à celui qui veut découvrir ce type de jeu, d'autant que son scénario est plus subtil que la première partie.

ROADWAR EUROPA Très semblable à Roadwar 2000





La société S. S. I. s'est dit sans doute qu'elle pouvait faire du nouveau avec du réchauffé. Ce logiciel est pratiquement analogue au précédent (Roadwar 2000), si ce n'est le graphisme, très légèrement amélioré, et bien sûr le scénario qui est différent, mais qui reste assez quelconque. Il faut également noter quelques bruitages qui agrémentent la partie. Ce qui rend ce soft intéressant, c'est le fait qu'il soit l'unique jeu de ce genre sur ST. Même s'il se déroule avec la souris, ce programme est très difficile d'utilisation. Dans l'ensemble, ce soft moyen est dans la moyenne des softs moyens.

PRESENTATION 76%
Du SSI. Propre, beau et détaillé.

SCENARIO 71%
Original, un des seuls post-apocalyptiques.

COMMANDE : 42%
Pas vraiment ça, surtout au moment des combats.

GRAPHISME 63%
C'est pas trop mal, sans être superbe.

INTERET 64%
C'est bon, mais y'a rien de plus que dans le premier.

DIFFICULTÉ moyen
Très difficile au début, ça se simplifie après. Bon même pour débutants.

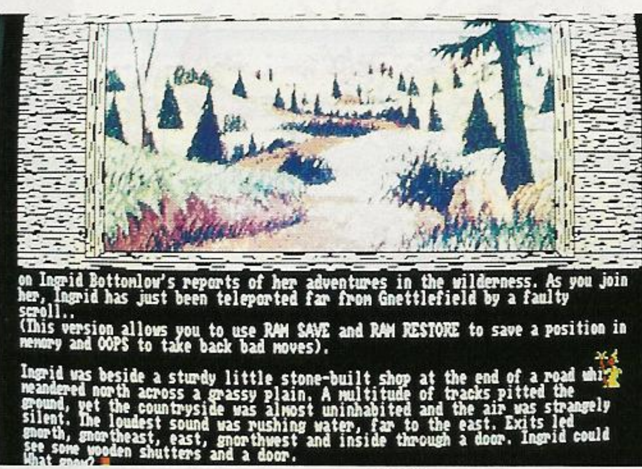
GNOME RANGER

RAINBIRD env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

En voilà une nouvelle histoire originale ! Vous tenez dans ce jeu d'aventure le rôle d'une petite gnome (une gnomette autrement dit !) qui a bien des problèmes. En lisant un parchemin qu'elle avait découvert, voilà qu'elle s'est retrouvée dans un monde inconnu. Éloignée de sa demeure, sans rien avec elle, la voilà bien perdue.



(Giant) + (Genial x Great) x 99 = GNOME RANGER. Supposons un jeu d'aventure aux graphismes superbes. Supposons maintenant un scénario totalement révolutionnaire et un excellent analyseur syntaxique. Eh bien, voilà. Toutes ces suppositions se trouvent réalisées dans ce soft qui réjouira tous les possesseurs d'Amiga ou de ST et particulièrement les acharnés du jeu d'aventure. Car au milieu de toutes ces éloges, il existe un élément qui pourrait paraître gênant pour les anglicistes du dimanche, ne possédant pas de dictionnaire d'anglais : le niveau requis est assez élevé.



GNOME RANGER La campagne n'est pas très fréquentée

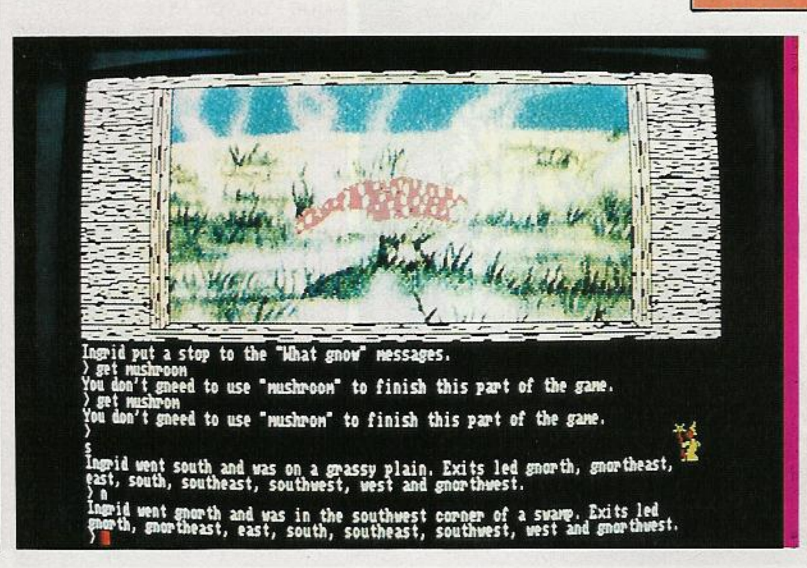
Vous allez vite vous rendre compte que la région est assez vaste, mais qu'elle est surtout peuplée. Ne vous perdez pas dans les marécages ! N'ayez pas peur de l'aigle, si vous l'aidez à ne plus entendre sa nichée pialler, il vous sera peut-être d'une utilité quelconque. Attention par contre au capricorne qui tient la boutique et qui vous envoie en mission suicide, comme par exemple porter une lettre à la sorcière voisine, sorcière qui fait collection de gnomes qu'elle transforme en statues pour décorer son jardin. Bref, un scénario complexe et un système de jeu semblable à Knight Orc, avec là aussi, des images digitalisées hautes en couleur.



Arggg ! Ils ont réussi à faire aussi bien que Knight Orc. Après avoir joué énormément à Knight Orc, je m'imaginais mal qu'on puisse trouver un scénario aussi génial ! Eh bien, Level 9 récidive avec cet excellent jeu d'aventure, cependant tout aussi difficile que Knight Orc. Que dire si ce n'est qu'il semble y avoir moins de personnages que dans Knight Orc (qui en comptait 70), mais peut-être un peu plus d'humour. Toujours le meilleur interpréteur disponible pour le moment, mais toujours un anglais assez complexe.



Level 9 Computing nous propose, peu de temps après Knight Orc, sa nouvelle création : Gnome Ranger. Avec ce logiciel, on remarque que les programmeurs de L9C semblent se spécialiser dans les jeux d'aventure de très bonne qualité. Gnome Ranger est de la même facture que Knight Orc : graphismes aussi soignés, interpréteur de commandes toujours très performant et l'humour y est encore plus présent que dans Knight Orc. La preuve en est que chaque mot commencant par un « n » est précédé par un « g » (référence au titre). Au début c'est un peu déroutant mais on s'y fait très rapidement surtout que le personnage que vous menez, Ingrid de son prénom, est très attachante et que le jeu devient vite très prenant. Il faut noter, qu'encore une fois, l'anglais utilisé ici est plus que complet.
En définitive c'est à nouveau un excellent produit que sort L9C qui, comme Knight Orc, semble promis à un grand succès auprès des acheteurs apréciant ce genre de logiciels.



GNOME RANGER Un gros champignon ?

PRESENTATION 50%
Bof bof. Rare chez Level 9, mais là c'est pas vraiment beau.

SCENARIO 90%
Génial, drôle, et j'en passe.

COMMANDE : 100%
Toujours le must ! Cf Knight Orc.

GRAPHISME 92%
Superbe ! On s'y croirait vraiment.

INTERET 97%
Encore une note élevée, je sais, mais c'est vraiment fantastique.

DIFFICULTÉ difficile
Comme Knight Orc, à réserver aux experts et anglicistes.

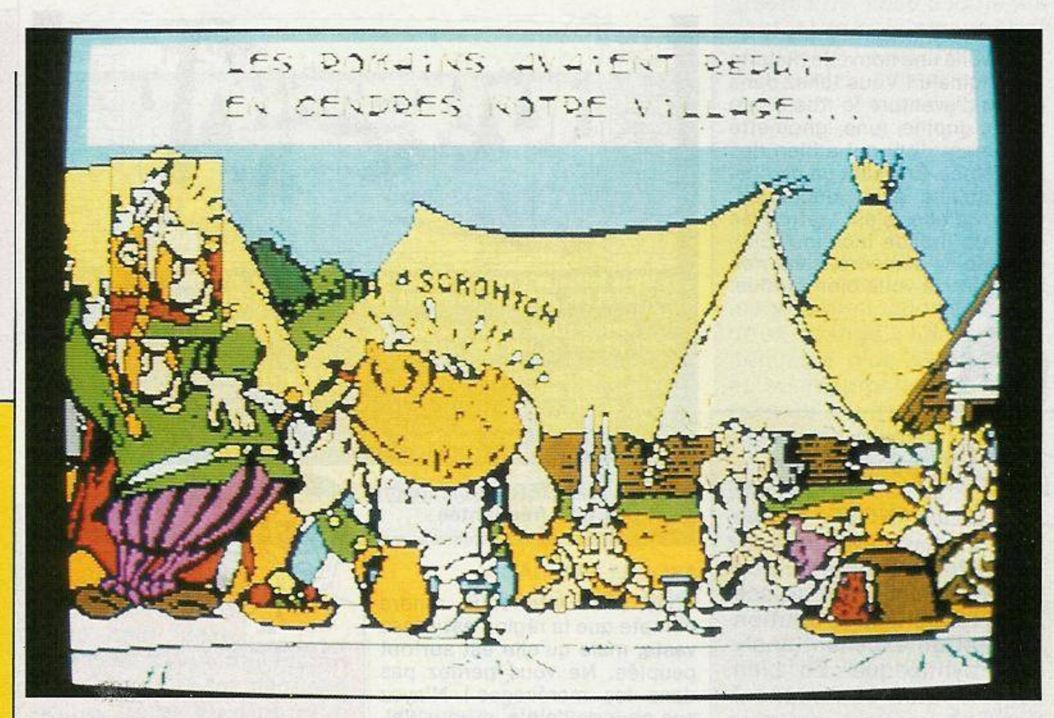
ASTERIX CHEZ RAHAZADE

COKTEL VISION env. 250F 1 Joueur
Système : ST

L'adaptation de BD à l'informatique est vraiment une chose à la mode. Infogrames nous avait sorti deux épisodes des Passagers du Vent, et Coktel Vision sort aujourd'hui Astérix en même temps que l'album, et annonce pour très bientôt un Blueberry. Le scénario est celui de la BD. Dans la vallée du Gange, il n'a pas plu depuis si longtemps que le chef de la région a ordonné que l'on tue la princesse Rahàzade dans 1001 jours, s'il ne pleuvait pas avant. Un messager est venu jusqu'au village des gaulois pour venir chercher le barde qui provoque la pluie en chantant. Astérix et Obélix vont l'aider et ils partiront tous ensembles vers la vallée du Gange, mais traverseront auparavant quelques camps romains, Rome, un bateau pirate et bien d'autres lieux. Le joueur n'a qu'à cliquer sur un personnage pour que celui parle, et décide de la suite du scénario. De temps à



Enfin un jeu qui fait honneur au titre qu'il porte. En effet, que ce soient les graphismes (dignes de la bande dessinée), l'aventure et même les jeux d'arcade qui rompent avec la monotonie (si elle existait) du voyage, tout est très bien fait ; en plus, toutes les instructions se font à la souris, en cliquant sur le bon personnage. Ceci sera donc un logiciel que toute personne de 7 à 77 ans devra posséder sous les 10 jours.

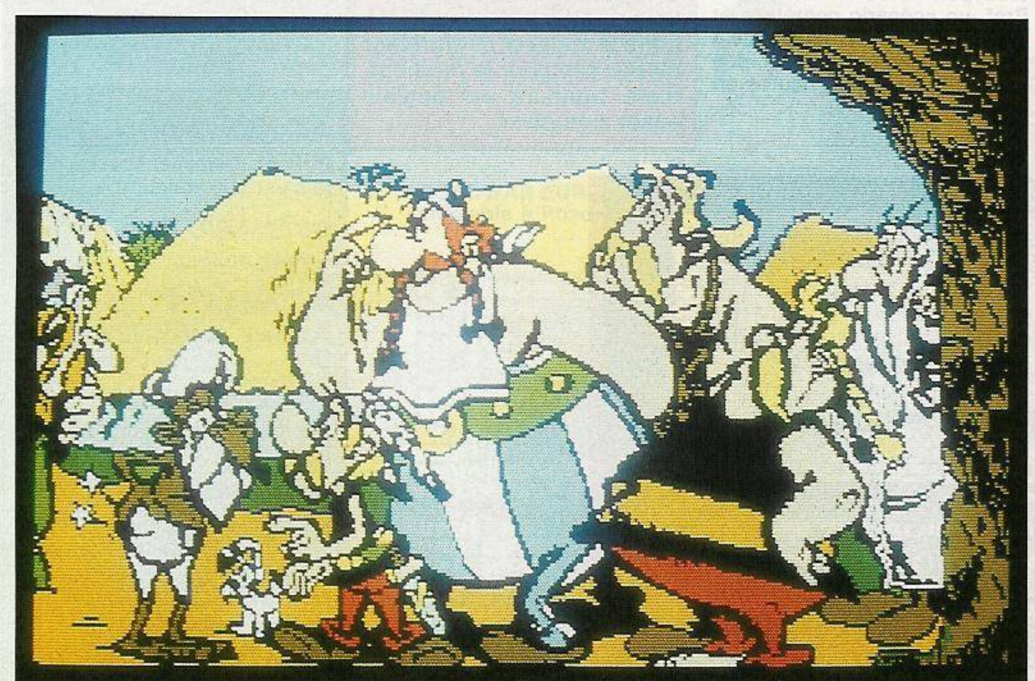


ASTERIX La grande bouffe...



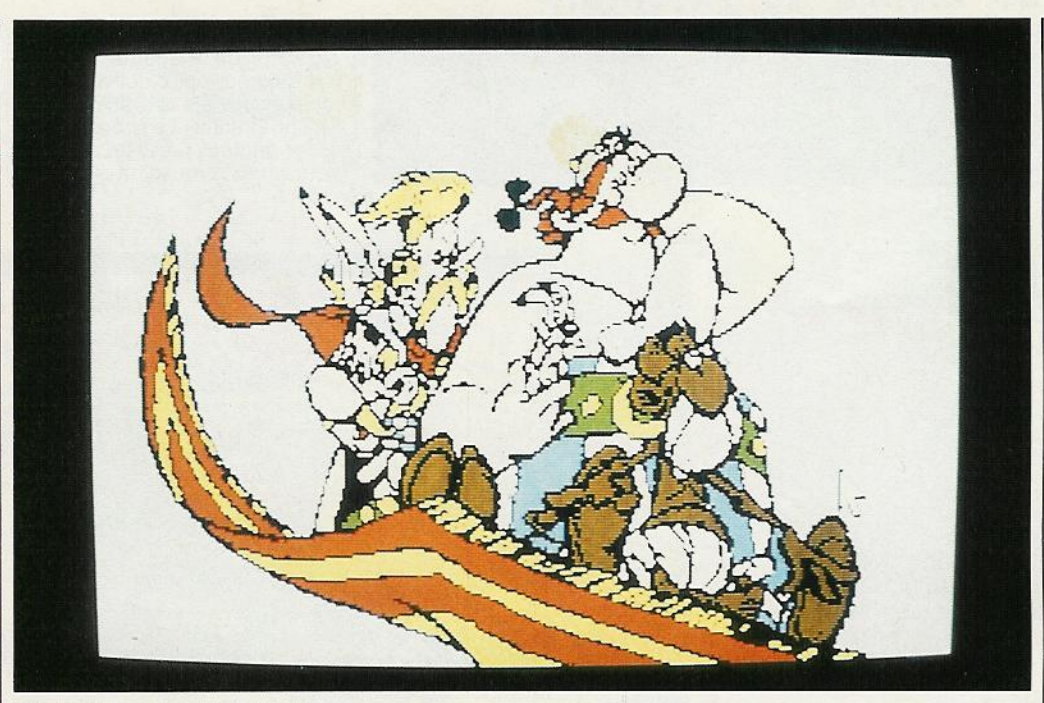
Bravo Coktel Vision ! Pour leur premier jeu sur ST, il se sont bien débrouillés. Tout d'abord, le fait même de sortir le jeu en même temps que la BD est une bonne idée, mais lorsque l'on voit la réalisation du programme, on se rend compte qu'il est vraiment très bien fait. Les graphismes tout d'abord sont aussi beaux que la BD, et les sons digitalisés qui accompagnent le jeu apportent un plus non négligeable. L'idée d'intercaler phases de jeu d'aventure et phases d'action est excellente, et supprime les inconvénients des jeux du style 'Les Passagers du Vent » qui deviennent trop lassants. De plus, le jeu n'est pas des plus faciles, ce qui est aussi un bon point. Résultat de l'opération : j'attends maintenant impatiemment Blueberry.

ASTERIX





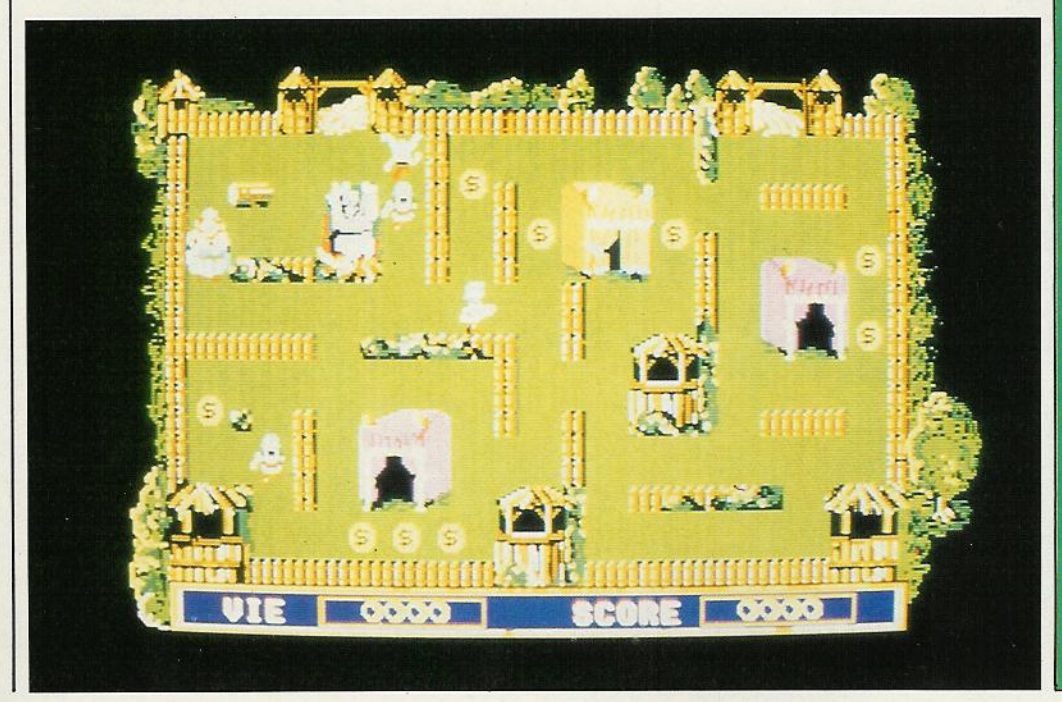
Je dois dire que j'ai toujours été méfiant à propos des adaptations de BD sur ordinateur (bien que l'exemple des Passagers du Vent soit positif). Cette fois encore, j'ai été très agréablement surpris par ce logiciel. En effet, la bande dessinée n'a rien perdu en passant sur ST. Les pages graphiques hautes en couleurs sont splendides et l'on retrouve le coup de crayon d'Uderzo. Concernant l'aspect sonore, exceptée la musique digitalisée du début et quelques bruitages ponctuels, ça ne constitue pas le point fort du jeu. L'intérêt de l'ensemble est relancé par des animations d'images à l'écran (comme dans les Passagers du Vent) et par des phases de jeux d'arcade du genre Pacman. En définitive, on ne peut que féliciter la société Coktel Vision (société française) d'éditer ce logiciel très bien réalisé que tous les passionnés d'Astérix se doivent de posséder.



ASTERIX Sur le tapis volant

autres, c'est à vous de choisir la phrase qu'il doit dire parmi plusieurs, ceci permettant au scénario de changer à chaque partie. Mais attention, si vous faites fausse route, vous risquez bien de devoir repartir de la Gaule, ce qui vous retarde alors que les jours de la princesse sont comptés. De temps en temps, le jeu d'aventure est coupé par un jeu d'arcade du style 'Pac Man'. Deux variantes existent. Soit Astérix est seul (Obélix étant parti chasser le sanglier !), et il doit parcourir le lieu du combat à la recherche de gourdes de potion magique. Quand il en prend une, il devient invulnérable quelques temps et peut en profiter pour avoir ses ennemis. Si Obélix est là, il suffit d'attirer les ennemis vers celui-ci pour qu'il se fassent tuer. Parfois, il vous faudra piller un endroit en ramassant soit des sacs d'or, soit encore de la nourriture (si vous aviez vu le pillage du bateau pirate...). Images semblables à la BD et sons digitalisés rythment le déroulement de cette aventure.

ASTERIX Une partie arcade du jeu



PRESENTATION 91%

C'est du beau, que ce soit la boite ou le logiciel.

SCENARIO 79%

C'est celui de la BD, qui à tout de même baissé depuis la mort Gosciny.

COMMANDE : 80%

Ultra pratique, à la souris. Dommage que les choix soient au clavier.

GRAPHISME 92%

La BD. Un point c'est tout.

INTERET 85%

Original et drôle.

DIFFICULTÉ moyenne

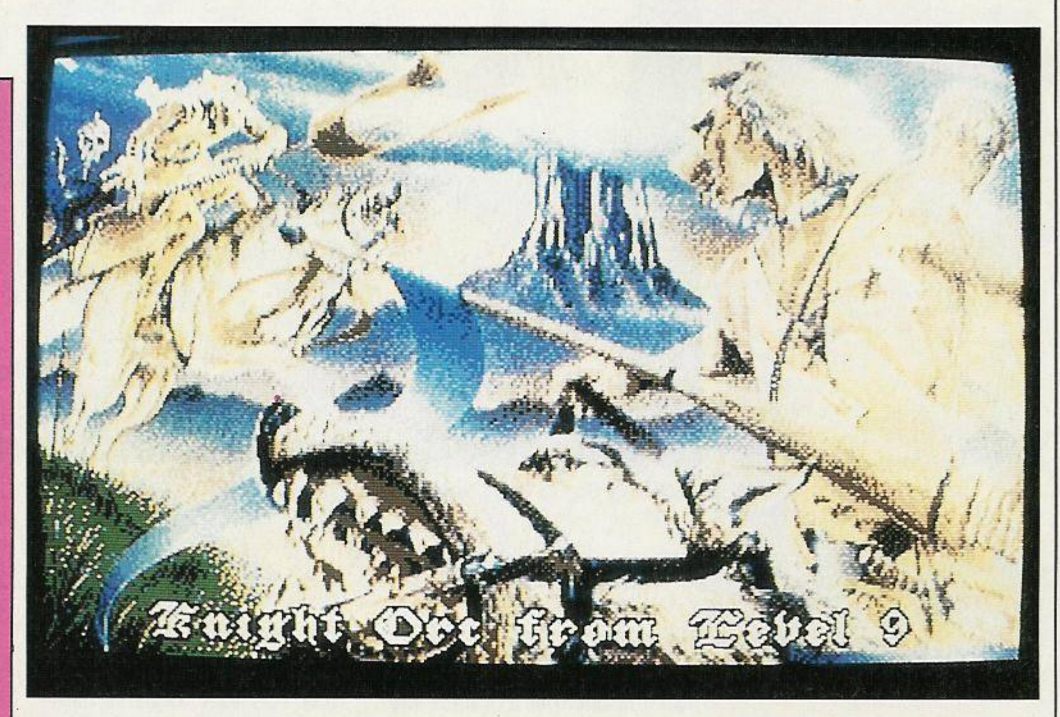
Plus difficile qu'il n'y paraît. Les débutants peuvent tout de même le prendre.

KNIGHT ORC

RAINBIRD env. 200F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

Et voici l'un des derniers softs de Rainbird, produit par Level 9, ceux qui ont déjà réalisés Jewels of Darkness et Silicon Dreams. Le scénario est assez original, jugez-en plutôt : Vous jouez le rôle d'un orc (vous savez, ces animaux étranges mi-chiens mi-cochons) nommé Grindleguts. Vous viviez depuis longtemps tranquille dans votre



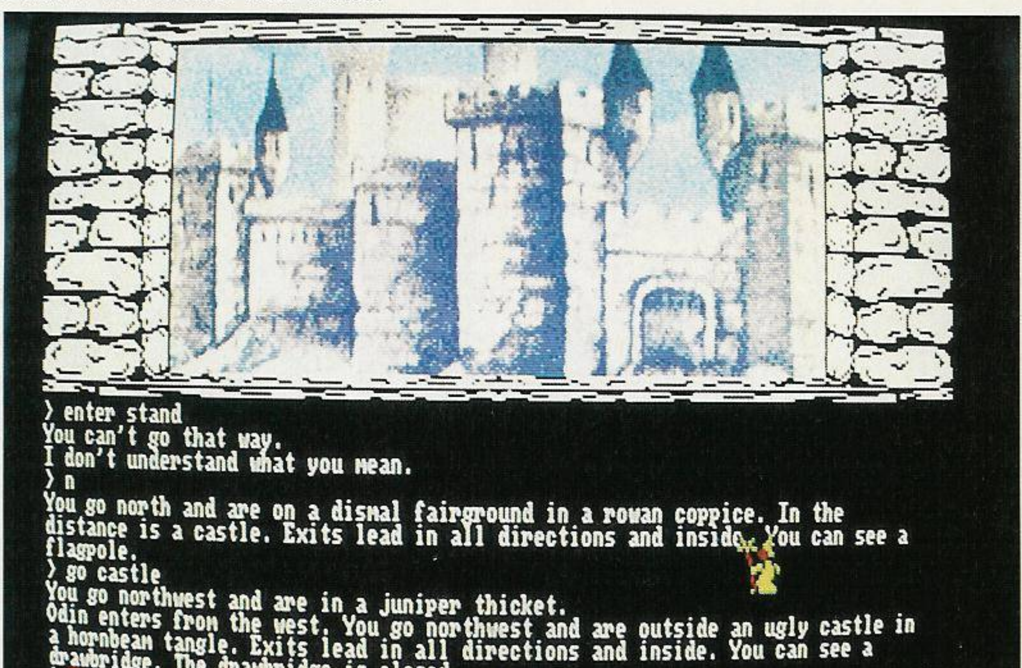


Knight Orc est le dernier jeu d'aventure de Level 9 Computing, petite société travaillant pour Rainbird. A la vue de leurs précédents logiciels, Jewels of Darkness et Silicon Dream, on ne pouvait espérer une telle qualité pour leur dernier jeu. En effet, les pages graphiques sont somptueuses et s'apparentent à des tableaux couleurs pastelles ; malheureusement elles sont trop rares.
Concernant l'interpréteur de commandes, c'est vraimment le point fort du jeu : il est fantastique. Il permet de donner des ordres ou d'aller à un lieu sans jamais y avoir mis les pieds. En plus il possède un vocabulaire assez étendu, ce qui évite d'avoir la plupart du temps le nez dans le dictionnaire pour chercher un mot précis. En rechanche, pour comprendre tout ce qui se passe autour de vous le dictionnaire est indispensable, ou bien alors il faut être très érudit en langue anglaise : le programme vous décrit en détail le lieu et la situation où vous vous trouvez.
En conclusion, ce logiciel rassemble tous les éléments contribuant à en faire un des meilleurs, sinon le meilleur, jeu d'aventure du marché.



Rainbird nous offre avec ce nouveau logiciel le meilleur jeu d'aventure jamais paru sur ST et Amiga, qui va je n'en doute pas révolutionner le monde des jeux d'aventures. Avec des graphismes qui exploitent au maximum les capacités de l'ordinateur, avec un scénario qui vous surprendra par son originalité, et surtout avec un analyseur syntaxique extraordinaire. En effet une instruction telle que « go to the castle and take the knife « sera facilement comprise et votre personnage ira de lui même au château prendre le couteau sans que vous ayez à lui indiquer quoique ce soit. Cependant le niveau d'anglais requis pour jouer est élevé et il vous faudra souvent utiliser un dictionnaire. Seul point négatif à relever, la documentation qui se révèle être en fait une nouvelle très difficilement compréhensible.

KNIGHT ORC Un bien vilain chateau



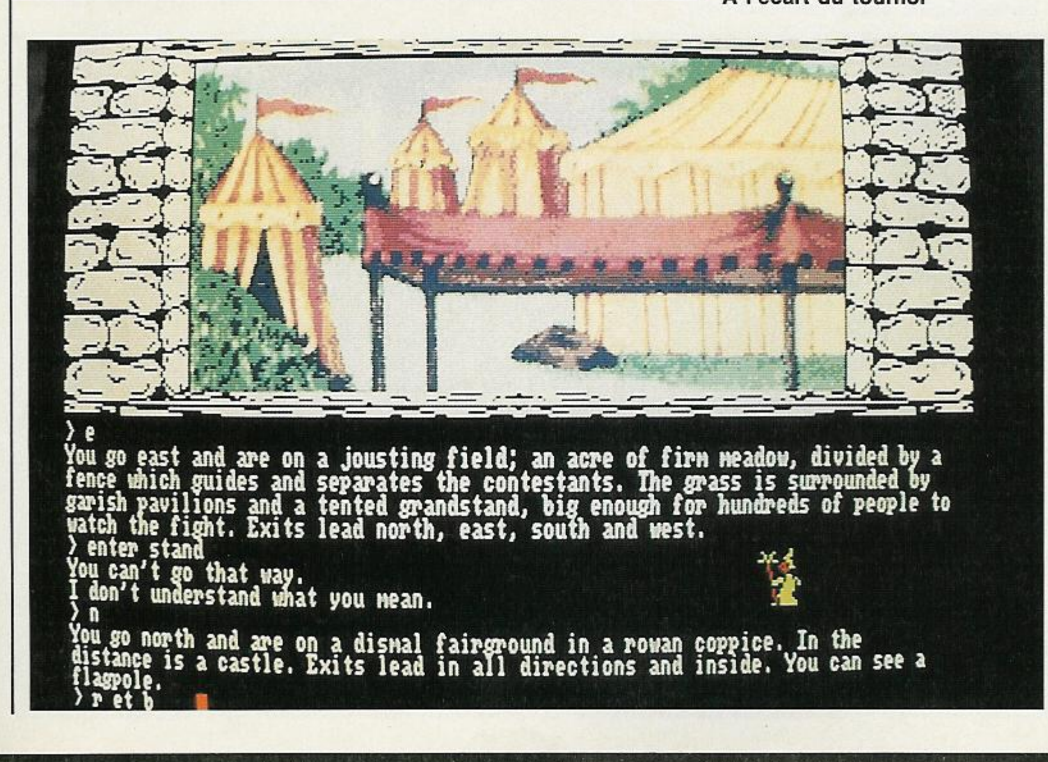


Tiens un nouveau Level 9 ! Je gardais le souvenir des précédents et de leur graphisme abominable. Quelle ne fut pas ma surprise en découvrant des images digitalisées très colorées, du plus bel effet. Génial ! Le scénario quant à lui est extrèmement complexe, l'un des plus durs qui soit, mais il a pour lui l'originalité : on ne joue pas le rôle d'un orc tous les jours. De plus, l'humour n'est pas absent de ce jeu étonnant. Tous les humains que vous croisez se moquent de vous, vous insultent, vous maltraitent. Ce racisme envers vous devient réellement insupportable après un moment, de quoi se révolter. Les descriptions de chaque salle et de chaque action sont très détaillées, et demandent par contre un anglais excellent. J'ai eu beau faire de nombreux jeux d'aventure, c'est la première fois que je butte sur autant de mots. De nombreux personnages se déplacent effectivement durant la partie, et interviennent sur le scénario, le modifiant constamment. Leurs actions sont détaillées dès que vous en croisez un, ce qui est fantastique ! L'interpréteur est génial, le meilleur qui soit, avec par exemple des ordres du style : Untel, va au chateau, cherche le briquet, cherche moi et donne moi le briquet. La personne partira et reviendra quelques tours plus tard, ayant accompli votre ordre. Rajoutez à cela de la magie, beaucoup de magie et vous comprenez que Knight Orc est l'un des meilleurs jeux d'aventure du moment. Mais attention, à réserver aux experts uniquement, car il est très très dur !

is a castle. Exits lead in all directions and inside. You can see Denzyl and a flagpole.
A male voice in the distance shouts, "Does anyone have any treasure to spare?" A male voice in the distance shouts, "I want some gold." A female voice in the distance shouts, "Who's stolen all the treasure?" A female voice in the distance shouts, "Someone find me an orc to butcher." A female voice in the distance shouts, "How do I get a drink out of the Innkeeper?"
> s
You go south and are on a jousting field; an acre of firm meadow, divided by a fence which guides and separates the contestants. The grass is surrounded by garish pavilions and a tented grandstand, big enough for hundreds of people to watch the fight. Exits lead north, east, south and west.
>

KNIGHT ORC Les tentes installées pour le tournoi

terrier, près de la Montagne, quand un jour, vous vous êtes saoulé. Certains en ont profité pour vous élire comme leur champion pour le tournoi qui venait, et profitant de votre état lamentable, il vous ont attaché à un cheval de manière à ce que vous ne vous échappiez pas, ou que vous ne tombiez pas avant la joute. Votre but premier, en tant qu'orc est de vivre assez longtemps pour vous échapper par le viaduc voisin et de regagner votre terrier. Le jeu commence au moment où le tournoi débute. Vous êtes attaché au cheval et foncez vers votre adversaire. Le choc sera rude...



KNIGHT ORC
A l'écart du tournoi

PRESENTATION 85%
Ah les boites de chez Rainbird ! Dommage la nouvelle en anglais plus que complexe.

SCENARIO 97%
Génial. Plein de rebondissements et d'astuces.

COMMANDE : 100%
Le must. Jamais l'interpréteur ne m'a dit qu'il ne me comprenait pas.

GRAPHISME 92%
Superbe. De la digitalisation haute en couleur.

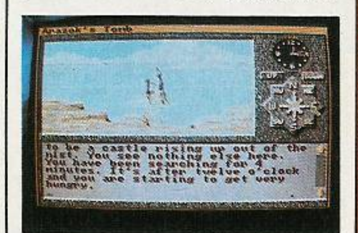
INTERET 95%
L'un des meilleurs avec Guild Of Thieves.

DIFFICULTÉ difficile
Qu'est-ce que c'est dur... Le plus dur de tous presque.

ARAZOK'S TOMB

AEGIS env. 350F 1 Joueur
Système : Amiga

Et voici le premier jeu d'aventure d'Aegis, célèbre auparavant pour ses programmes de dessin et de musique. Le scénario en lui-même rappele quelque peu le jeu de rôle 'l'Appel de Cthulhu'.
Vous y jouez un journaliste qui risque de perdre sa place s'il ne fait pas le scoop de l'année pour son prochain reportage. Or, c'est à ce moment que vous apprenez la disparition d'un chercheur sur un site archéologique ancien et soi-disant maudit. C'est l'occasion révée et vous partez vite dans ce lieu perdu au fin fond du monde.



Une fois sur les lieux, les choses vont se compliquer. De statues étranges en souterrains désert, vous finirez peu à peu par comprendre l'histoire complète. Mais attention, des ennemis guettent et risquent bien de vous tuer sans prévenir. Une page d'écran différente à chaque lieu, des sons et des ennemis qui vous parlent vraiment par synthèses vocales... Voilà ce qui caractérise Arazok's Tomb.



Impossible ! Comment peut-on encore sortir des jeux d'aventures de ce style. Certes le graphisme est beau, bien que non à la hauteur des possibilités de l'Amiga, certes la synthèse vocale est un élément sympathique, bien qu'ici elle ne soit pas très claire. Mais comment peut on vendre un jeu d'aventure dans lequel il n'y a souvent qu'une seule direction possible, guidant le jouer de A à Z, et où le jeu se résume le plus souvent à un ramassage d'objet, sans astuces ni rien derrière. Quand on voit l'ingéniosité du scénario de Knight Orc, il est impossible de dire du bien d'Arazok's Tomb.

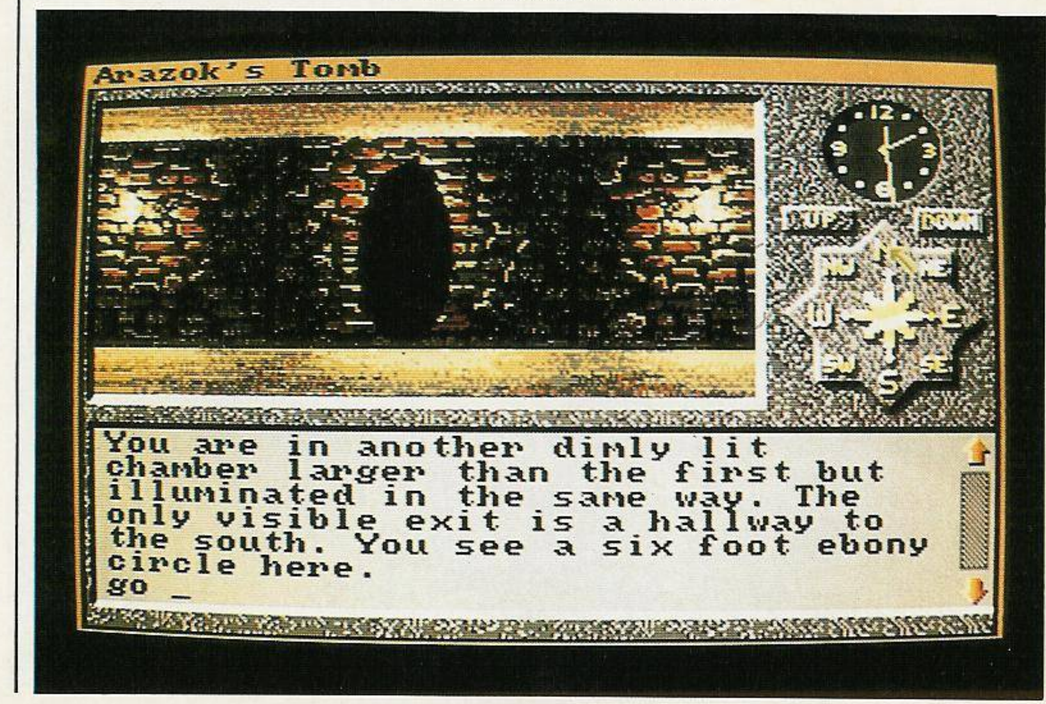


Arazok's Tomb est un jeu d'aventure de la société Aegis qui, par le passé, nous a habitués à des logiciels de bonne qualité. Autant le dire tout de suite, j'ai été un peu déçu par celui-ci. J'ai la nette impression que ce programme n'est pas entièrement fini. C'est une multitude de petits détails qui font qu'au moment où l'on éteint l'ordinateur, on reste sur sa faim.
Premièrement la qualité graphique, qui reste correcte, est en deça des possibilités de l'Amiga. Plus ennuyeux est l'interpréteur de commandes qui n'est pas à la hauteur. Enfin, côté son il existe bien un option destinée aux effets sonores mais seul le tic-tac d'une pendule présente sur l'écran est audible. En revanche l'option 'Speech' permet de bien entendre votre interlocuteur, lorsque vous en rencontrez un, même s'il faut un peu tendre l'oreille pour comprendre le synthétiseur vocal.
Néanmoins Arazok's Tomb est un logiciel très plaisant qui convient parfaitement aux gens découvrant l'univers immense et jamais totalement exploré des jeux d'aventure.



Quel dommage de voir un tel jeu d'aventure sur une si belle machine. Certes les graphismes sont jolis, une synthèse vocale accompagne le jeu (pour certaines situations) mais alors l'analyseur de syntaxe est vraiment insuffisant et le jeu en lui même semble très limité quant à son scénario. Un soft qui par son conformisme ne révolutionnera pas le monde de l'aventure.

ARAZOK'S TOMB
Un labyrinthe souterrain et désert



PRESENTATION 66%
Une doc assez décevante.

SCENARIO 58%
Du déjà vu, assez simpliste. Idéal pour le débutant.

COMMANDE : 50%
Pas très performant, risque de perturber le débutant.

GRAPHISME 77%.
C'est beau. Pas très précis.

INTERET 64%
Moyen. Bon pour un début, mis à part l'interpréteur.

DIFFICULTÉ moyenne
La simplicité peut attirer le débutant mais l'interpréteur le décevoir.

PHANTASIE III

SSI env. 300F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

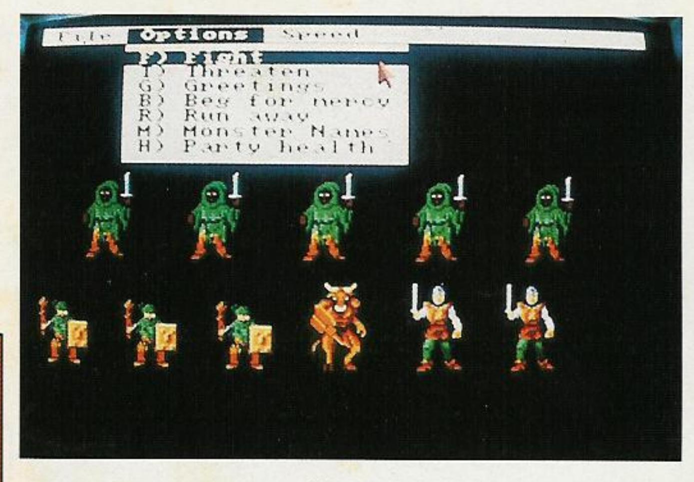
Voici donc la dernière partie d'une trilogie à laquelle nous avons consacré beaucoup de temps avant d'en voir la fin. Rappelons pour ceux qui ne connaîtraient pas cette série, qu'il s'agit d'Héroic Fantasy, donc d'un système assez proche des jeux de rôle du type de Donjons et Dragons. Nikademus, un sorcier des plus mauvais, que ceux qui ont déjà touché aux deux premières parties connaissent bien, vient de s'en prendre à un nouveau territoire, celui de Scandor. Vous commencez dans la ville de Pendragon, où il vous faudra choisir une équipe ou reprendre celle que vous aviez dans les parties précédentes. Les personnages sont créés parmi 15 races et 6 classes, du guerrier au magicien en passant par le voleur. Il vous faudra voyager de ville en ville, de donjon en donjon, afin de trouver tout ce qui est nécessaire pour en finir avec Nikademus, mais ce ne sera pas une sinécure. En effet, le jeu, au moins à son début, est encore plus mortel que les deux premiers, ce qui oblige souvent à recommencer avec des personnages de niveau 1. Après de nombreuses heures de recherches, le combat final arrivera, avec la possibilité de tuer enfin le sorcier Nikademus. On peut évidemment jouer à Phantasie III sans avoir fait les deux premiers.



Le troisième volet de Phantasie est le meilleur de la série. Les quelques défauts des épisodes précédents ont disparu et le jeu est encore plus passionnant. Cela est dû en partie à une nette amélioration du graphisme et toujours une très grande convivialité (toutes les commandes s'exécutent à partir de la souris). Les bruitages, peu nombreux, ponctuent néanmoins avantageusement les différentes phases de jeu. L'immense territoire à parcourir (il existe plusieurs mondes) et les diverses astuces présentes dans le jeu contribuent à en faire un des jeux de rôle les plus intéressants du marché.



Enfin de l'originalité ! Oui, Phantasie III est bel et bien différent des précédents. Le graphisme est vraiment beaucoup plus beau. Oh que c'est beau ! La finesse des personnages et des monstres est exemplaire. Enfin des paysages plus beaux, et qui scrollent à l'écran, ce qui est plus agréable. Tiens, un scénario un peu plus original mais plus facile qu'avant, bien que le combat final soit fortement difficile. Oh, des blessures par membres du corps, c'est original, mais mortel. En effet, un peu trop de dégats sur une jambe, et vous voilà unijambiste. Au départ, nombre de vos personnages finiront manchots ou culs-de-jatte, jusqu'à ce que vous trouviez le sort de restauration des membres. Plus original, plus facile, mieux réalisé et beaucoup plus beau. Voilà qui est très bien pour le dernier volet de cette série. Mais Bard's Tale est tout de même dix fois mieux !



PHANTASIE III Le combat s'engage



Phantasie III est sans conteste le meilleur volet de la trilogie 'phantaixsienne', aboutissant à l'ultime combat de vos aventuriers contre un terrible nécromancien. Les auteurs de ce jeu de rôle ont su améliorer les éléments qui faisaient l'intérêt des deux versions précédentes et en rejeter les quelques désavantages : un système de combat toujours aussi pratique mais avec plus d'options, des graphismes encore plus soignés, un monde et des créatures nouveaux, encore plus d'objets et de sorts, des énigmes, des personnages plus détaillés (attention, ils peuvent perdre un bras ou une jambe lors d'un combat), ... En un mot, plus qu'un excellent jeu de rôle.

PRESENTATION 84%
Encore un SSI, encore très beau. Plus que les autres même !

SCENARIO 79%
Assez original, ni trop complexe ni trop simple.

COMMANDE : 92%
Tout à la souris : rien à redire.

GRAPHISME 88%
C'est très beau, sans aucun doute l'un des plus beaux jeux de rôle.

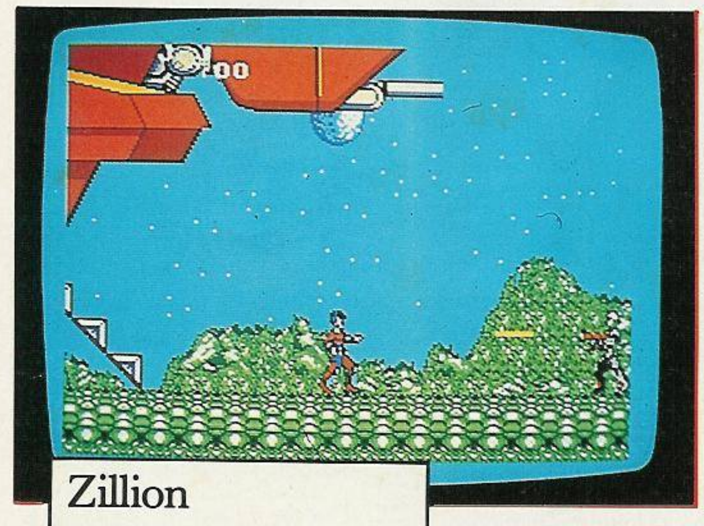
INTERET 95%
Avec tout ce qu'il y a au-dessus, on pouvait pas mettre moins.

DIFFICULTÉ moyen
Complexe au début, tout va mieux par la suite. Pour les initiés et experts.



PHANTASIE III Quelle boutique visiterez-vous en premier

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.

MARY 5500 RD 1 EDGER 7740

Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.

Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme.
Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

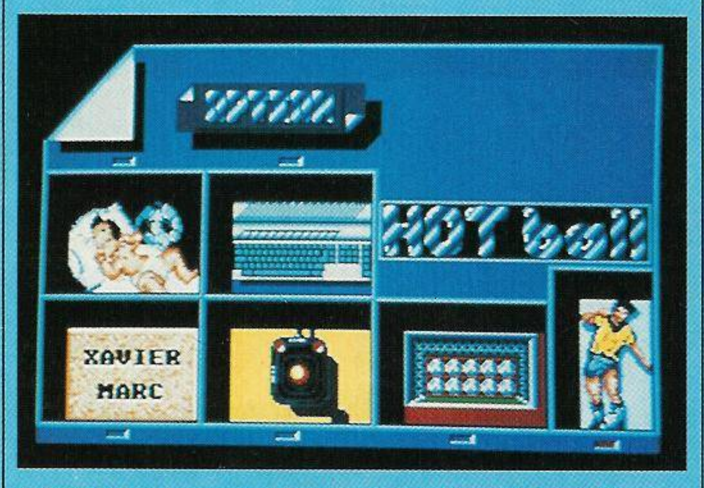


LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Voici l'une des rubriques phares de GENERATION 4. Dans celle-ci nous essaierons de vous présenter, chaque mois, les nouveautés à venir. Ainsi, nous effectuerons pour vous, en exclusivité un pré-test des jeux les plus extraordinaires, qui nous aurons sauté aux yeux lors de nos balades impromptues dans les studios de programation.

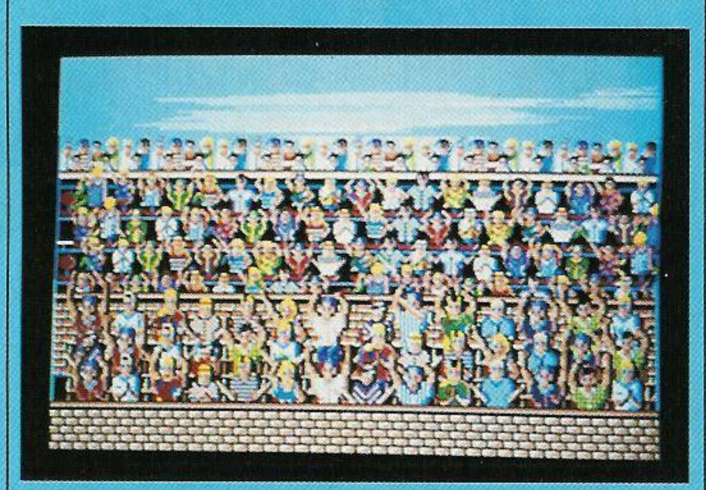
HOT BALL

SATORY env. 250F 1 à 4 Joueurs
Système : Amiga / ST



HOTBALL : La page d'options totalement graphique.

Voici l'ultime simulation de football sur Atari ST. **HOT BALL** a été créé en France, par une nouvelle société de développement sur ST et Amiga qui porte le nom de **PRESTASOFT**. L'éditeur devait en être D3m qui nous a déjà présenté le célèbre Tonic Tile, mais aux dernières nouvelles, il y a de fortes chances pour que le produit soit édité par **SATORY.** Un nouvel éditeur aux dents longues dont la volonté est de présenter des jeux de prestige sur Atari ST et Amiga. Avec **HOT BALL, SATORY** frappe très fort. Jamais un football n'avait atteint une telle perfection dans le graphisme, le réalisme, et l'animation. Le jeu est vu de dessus, ce qui permet un déplacement dans huit directions jusqu' alors impossible dans les logiciels de foot précédents. En fait, je me demande si l'on peut dire que ce logiciel est réellement un football.



HOTBALL : Le public plein d'humour crie et applaudit.



HOTBALL : L'ecran de jeu, attention à la chute.

Tout d'abord, il existe deux options concernant le nombre de joueurs sur le terrain, on peut jouer à deux contre deux ou à trois contre trois, gardiens de but compris. On pourrait croire que ceci réduit les possibilités ludiques ; eh bien absolument pas, car on peut faire rebondir la balle contre les murs. Pour la première fois sur un ordinateur, le « une-deux » si prisé dans le football français est réalisable avec une instantanéité remarquable, on peut même en jouant sur deux murs comme au billard se faire ses propres centres et marquer les buts de la tête, vraiment fantastique, non ? Mais le « une-deux », et les centres à deux joueurs, me direz-vous ? Eh bien, c'est aussi possible car le créateur a décidé que dans l'option trois par équipe, chacun des deux joueurs de champ, sera dirigé par un joystick. Lorsque vous aurez bien maîtrisé le jeu individuel, vous pourrez utiliser les deux manettes et vous faire des passes à ras de terre, ou lobées et même de superbes centres avec débordement sur les ailes. Une tonne d'autres actions vous sont proposées comme les dribbles des deux pieds, les poussettes, les tirs à ras de terre ou en hauteur. On approche du sublime. Les options maintenant, elles sont nombreuses, il existe trois niveaux de jeu, on peut jouer à un ou deux joysticks contre l'ordinateur, à un contre un, et même (oh miracle) à deux manettes contre deux manettes, avec un adaptateur tout de même. Une autre option permet de choisir un match en 6, 8, ou 10 minutes, ou encore en 6, 8, 10 buts gagnants. La musique est superbe, le son des coups de sifflet, des applaudissements, et des frappes de balle aussi. Je vous laisse juger des graphismes, et je ne vous conseille même pas de l'acheter, je vous oblige à le faire ! ! ! **HOT BALL** sera disponible courant décembre sur ST et dès janvier sur Amiga.



HOTBALL : L'arbitre siffle le début du match.

SPACE HARRIER

ELITE env. 250F 1 Joueur
Système : ST

SPACE HARRIER est sans doute l'un des plus grands jeux d'arcade de tous les temps. Il est sorti en 1985 et il est toujours à la mode. ELITE, l'une des plus puissantes sociétés anglaises, veut se lancer à fond dans la voie du ST. Pour devenir une des meilleures sociétés sur 16 bits, elle a décidé de faire développer une version ST de SPACE HARRIER dont elle avait racheté les droits en 1986. Quelle idée de génie ! Ils ont ensuite engagé d'excellents programmeurs francais pour relever le difficile défi de l'adaptation. En effet l'arcade possède des capacités ahurissantes. 2 mega octets sont réservés aux graphismes. 2 micro processeurs 68000 travaillent en assistance pour assurer une grande rapidité. Les musiques sont toutes digitalisées. Un programme spécial s'occupe de la gestion de l'animation. En résumé, il fallait être fou pour accepter de transcrire un projet aussi énorme sur ST. Mr STEVE BAK (GOLDRUNNER, KARATE KID...) en personne que nous avons rencontré au PCW à LONDRES nous a dit qu'il n'enviait pas les gens responsables du développement. C'est tout dire. Nous vous présentons en avant première mondiale les photos du logiciel qui risque de révolutionner l'avenir du jeu sur ST. Comme vous pouvez le constater les graphismes sont magnifiques. Pour la première fois, plus de 16 couleurs simultanément à l'écran (25) en basse résolution ! L'animation du sol en 3 dimensions est époustouflante et aussi bien réalisée que l'arcade. Ce jeu est grandiose et il sera un des plus gros titres cette année sur ST. La version que nous avons vue est presque finie. Alors si la version finale est au niveau de la préversion, je vous donne un seul conseil : courrez l'acheter dès sa sortie.



SPACE HARRIER : La célèbre présentation



SPACE HARRIER : Le terrifiant Dragon



SPACE HARRIER : Le deuxième niveau



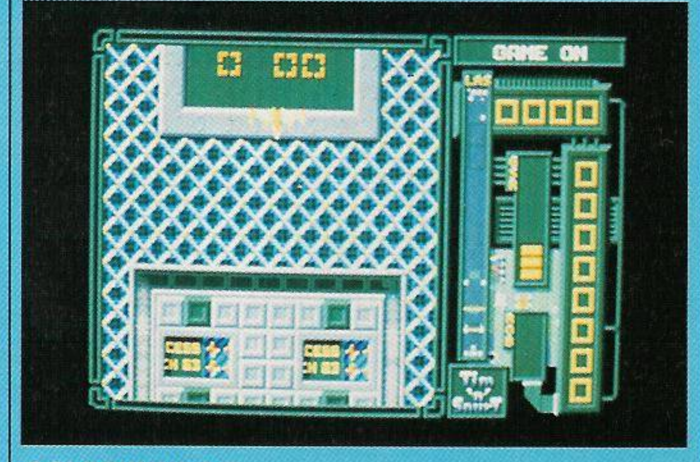
SPACE HARRIER : Des sprites superbes

ATTENTION! GENERATION 4 DEVIENT BIMESTRIEL! RETROUVEZ-NOUS TOUS LES DEUX MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX!

GOLDRUNNER II

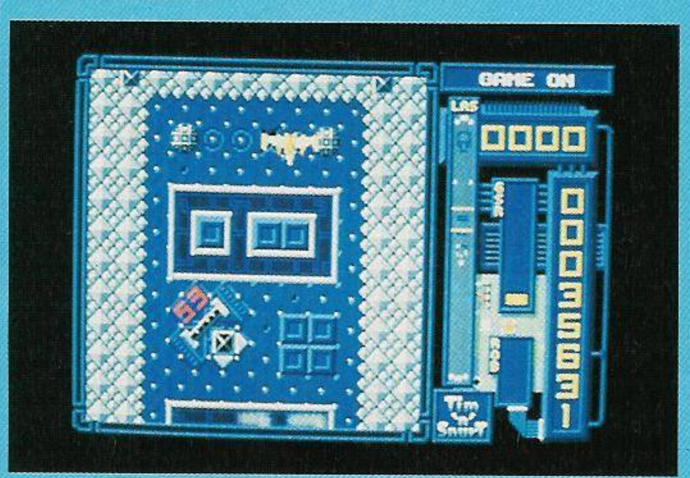
MICRODEAL env. 250F 1 Joueur
Système : Amiga / ST

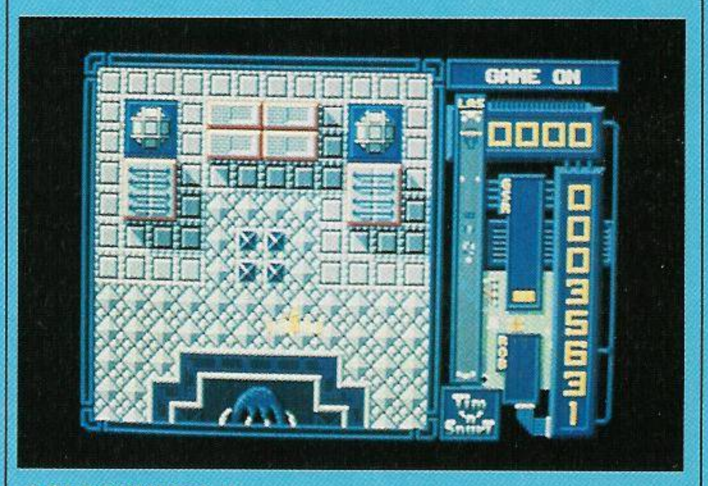
Steeve Back, le créateur de GOLDRUNNER est battu à plate couture par Alex Herbert, le programmeur de GOLDRUNNER II. Jamais un jeu n'a connu une tel finesse dans les graphismes, et une tel rapidité dans le scrolling. C'est tout simplement ahurissant en fait cette fois le scrolling est notre ennemi car l'espace de jeu est clos au nord et au sud par deux murs infranchissables. Des robots sont prisonniers à l'intérieur de coquilles magnétiques. Le but est de les libérer et de les recueillir avant que les gardiens ennemis ne les enlèvent à nouveau. Des champs de forces vous envoient à une vitesse effroyable en arrière il faut vite rectifier le tir avant de heurter la barrière, tout va vraiment à une vitesse incroyable. A la fin de chaque tableau un vaisseau vous prend et vous emmène au tableau suivant. La version testée n'avait pas de page de presentation, il nous est donc impossible d'en parler, mais Dieu que les tableaux sont beaux, et que le jeu est superbe.



GOLDRUNNER II

GOLDRUNNER II





GOLDRUNNER II

PHALLANX II

KING SOFT env. 250F 1 ou 2 JOUEURS
Système : Amiga



PHALLANX II : Le deuxième tableaux, superbe.



PHALLANX II : Le casse brique, c'est le bonus

Encore un jeu fantastique, créé en Allemagne par Digital Dreams. IL apporte enfin quelque-chose de nouveau aux trop communs jeux de tir verticaux. Premièrement, le scrolling est horizontal, et d'une grande rapidité. Les vaisseaux sont beaux, gros, nombreux et variés. A la fin de chaque tableau un casse briques sert de bonus. Les décors des différents tableaux sont fantastiques, vous les découvrez d'ailleurs sur les photos présentées avec cet article. A partir du deuxième tableau des obstacles se dressent sur le parcours, le jeu se complique, alors, très sérieusement. Quand à la présentation, c'est tout simplement la plus belle qu'il m'ait jamais été donné de rencontrer sur un ordinateur. La musique est superbement longue et variée, la page de garde apparaît d'une façon tout à fait originale que vous découvrirez sur vos écrans, les yeux ébahis.



PHALLANX II : Enfin du nouveau dans les jeux de tirs

CHIMERA

PYRAMIDE env. 250F 1 Joueur
Système : ST





CHIMERA Le point de départ d'une grande aventure

CHIMERA Un redoutable dragon ? Pas sûr...

On l'attendait déjà depuis quelque mois et il devrait être sorti quand vous lirez cet article. Chiméra est un jeu d'aventure complètement en français, édité par Pyramide. Le scénario se rapproche de l'Héroïc Fantasy, bien que le fond en soit de la science-fiction. Vous y jouez en effet le rôle d'un savant qui a enfin trouvé le secret du voyage dans le temps. Vous vous êtes fabriqué une machine à voyager dans le temps, machine que vous avez testé sans attendre. Hélas, vous vous êtes égaré et vous voici perdu dans un monde inconnu, en plein moyen-âge, avec une machine en panne. Il vous faudra retrouver les éléments essentiels au fonctionement de votre machine pour revenir à votre époque, et pour cela rencontrer voleurs, sorcières, gardes, dragon et ours. Voici déjà quelques images, en attendant le test complet le mois prochain.

ZOMBIE

UBI SOFT env. 250F 1 Joueur
Système : ST







ZOMBI Sur le toit

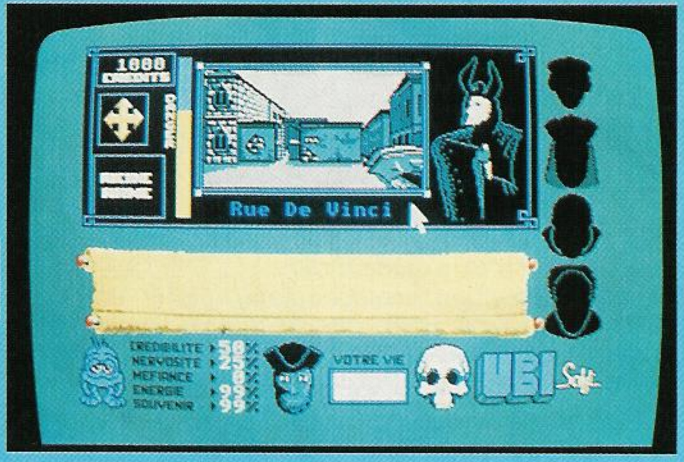
ZOMBI Hémoglobine et casse...

C'est l'adaptation du déjà célèbre hit de l'Amstrad. Contrairement à de nombreuses sociétés, Ubi Soft s'est appliquée pour réaliser ses adaptations, et Zombi en est la preuve. Ce premier programme pour ST sortira bientôt et sera testé dans le prochain numéro, mais voici déjà des écrans. Vous devez diriger quatre personnages dans un centre commercial infesté de Zombis. Ce superbe programme d'aventure sera certainement l'un des hits de l'année, tant les graphismes sont beaux et le maniement aisé ! Test complet dans le numéro 3.

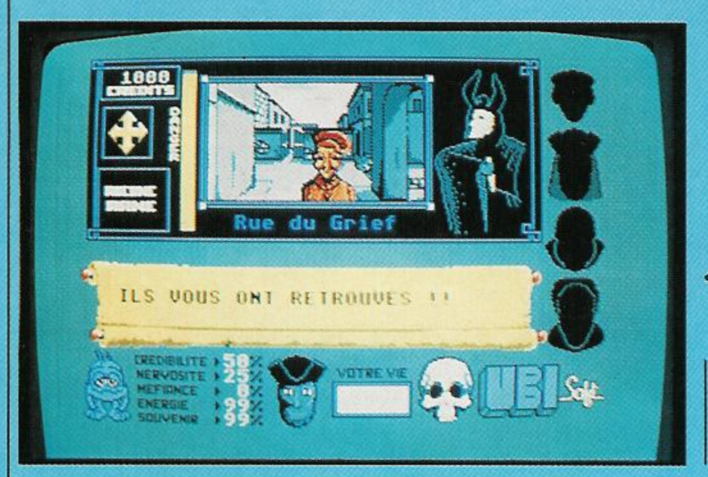
MASQUE

UBI SOFT env. 250F 1 Joueur
Système : ST

Second programme à sortir chez Ubi Soft, Masque est également un ancien hit de l'Amstrad (d'ailleurs la plupart des Ubi Soft furent des hits !). La préversion que nous avons eue laisse présager d'un superbe programme, tant les améliorations vont dans le bon sens. Le scénario en est simple : votre fiancée a été tuée à Venise, et vous avez décidé de vous venger, mais vous êtes toujours poursuivi par les tueurs et il vous faut tout d'abord leur échapper. Ce jeu d'aventure original semble donc devoir faire un autre hit sur le ST. Les images n'étaient pas encore coloriées, mais si Ubi Soft fait comme pour Zombi, nous aurons droit à un second superbe programme de cette société française qui n'a pas fini de faire parler d'elle.



▲ MASQUE Meurtre à Venise



◀ MASQUE
Un témoin vous aidera-t-il ?

Il s'agit d'une catégorie de logiciels à part, puisque leur prix « sacrifié » (aux alentours de 100F) les met à la portée de toutes les bourses.
On y retrouve pêle-mêle de bons petits programmes bénéficiant d'un excellent rapport qualité/prix, mais malheureusement aussi quelques nullités, indignes d'être vendues pour des machines telles que l'Amiga ou le ST.
Une seule note est attribuée, qui reflète autant que possible ce fameux rapport qualité/prix.

Liste des PETITS BUDGETS testés dans ce numéro :

DEMOLITION
DR. FRUIT
SHOOTING STAR
SPACE BATTLE
SPACE FIGHT

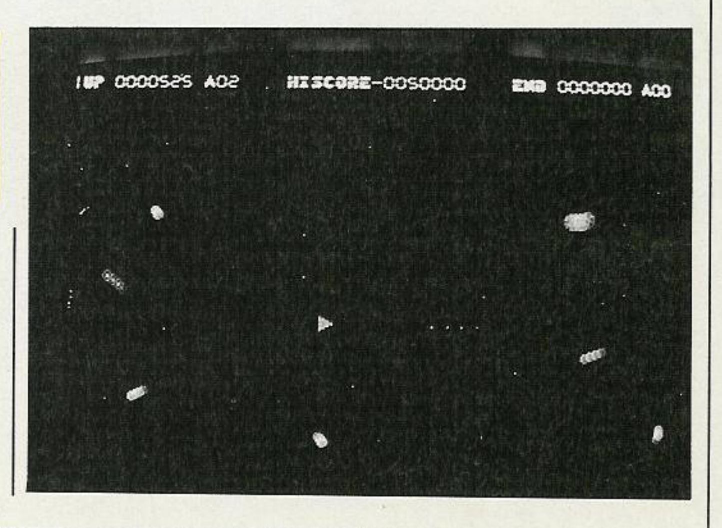
SPACE BATTLE

ANCO 1 ou 2 Joueurs
SYSTEME : Amiga

Space Battle est un remake du célèbre ASTEROIDS. Au fin fond de la galaxie vous êtes encerclés par une nuée d'astéroïdes. Votre seule chance de survie est de tous les détruire. Lorsque vous êtes en situation critique, vous pouvez appuyer sur le bouton 'hyper-espace' qui vous fait disparaître et réapparaître en un endroit quelconque de l'écran. Soyez vigilants.

Les graphismes sont très moyens, les sons d'assez bonne qualité. Ce jeu de reflexes et d'action est sans prétention, mais il risque de vous retenir devant votre micro plus longtemps que vous ne le pensiez.

GLOBAL : 63%

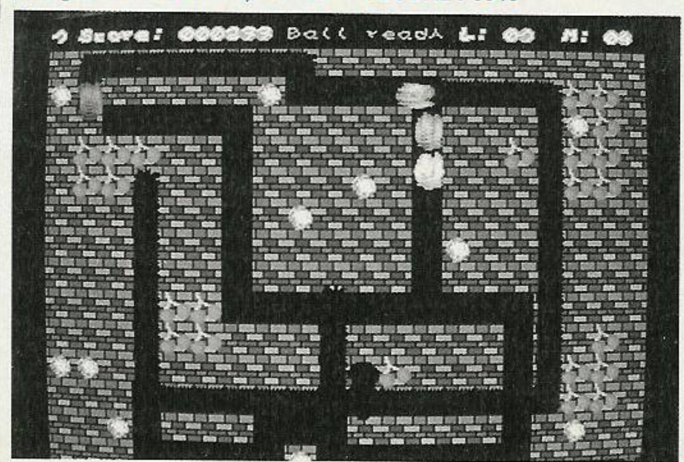


DR FRUIT

SOFTGANG 1 OU 2 JOUEURS
Système : Amiga

Ce jeu est un mélange original de Pac Man, Dig Dug, et de Boulder Dash. Les bruitages sont sympas. Le but est de manger tous les fruits que vous voyez sur le tableau. Par exemple au premier tableau vous mangez des cerises, et au second des bananes. Mais votre tâche n'est pas facile. En effet, d'horribles petits monstres vous suivent à la trace et vous tirent dessus. Utilisez les pierres présentes à l'écran au bon moment. Pour le prix, ce jeu est amusant.

GLOBAL : 58%

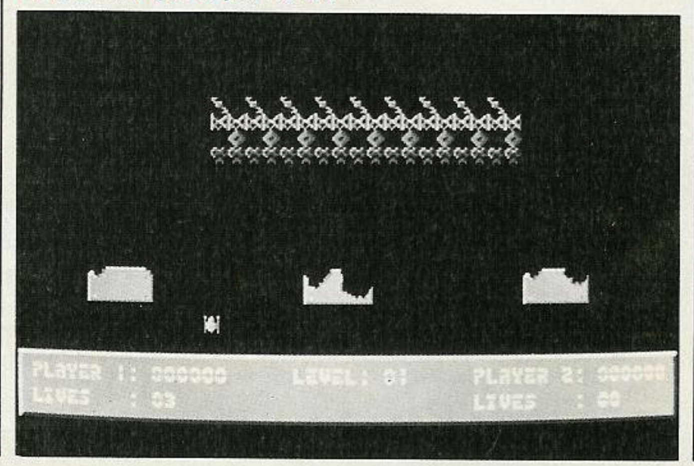


SPACE FIGHT

SOFTGANG 1 OU 2 Joueurs
Système : Amiga

Vous connaissez Space Invaders ? Si oui, alors vous connaissez Space Fight. Il s'agit d'une copie du jeu de Taito. La réalisation est lamentable et elle est indigne d'une machine aussi performante que l'Amiga. On a l'impression que ce jeu sort du 18 ème siècle. Rien ne plaide en faveur d'un jeu aussi nul. Pas même son petit prix. A éviter absolument.

GLOBAL : 15%

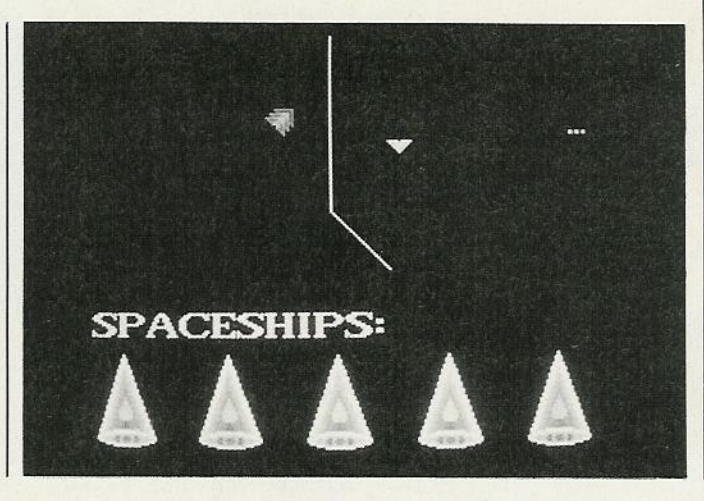


SHOOTING STAR

SOFTGANG 1 Joueur
Système : Amiga

Vous survolez une planète conquise nommée OSIRIS. Vous découvrez la base aérienne ANATEKA qui sera votre lieu de combat. Ce petit scénario décrit un jeu très répandu, qui s'inspire de bons nombres de jeux d'espace. La réalisation est déplorable. Les graphismes sont pauvres, les bruitages nuls, l'intérêt et la maniabilté au-dessous de zéro. Même s'il est bon marché, n'achetez pas ce jeu, il n'apporte vraiment rien.

GLOBAL 20%



Amigaiens, rejoignez-nous! Faites-nous profiter de votre expérience en nous envoyant vos programmes (pour publication en listing ou pour édition à la Boutique de Pressimage) et vos articles. N'hésitez pas! Vous pouvez vous aussi faire partie des collaborateurs de Gen 4: contactez-nous!

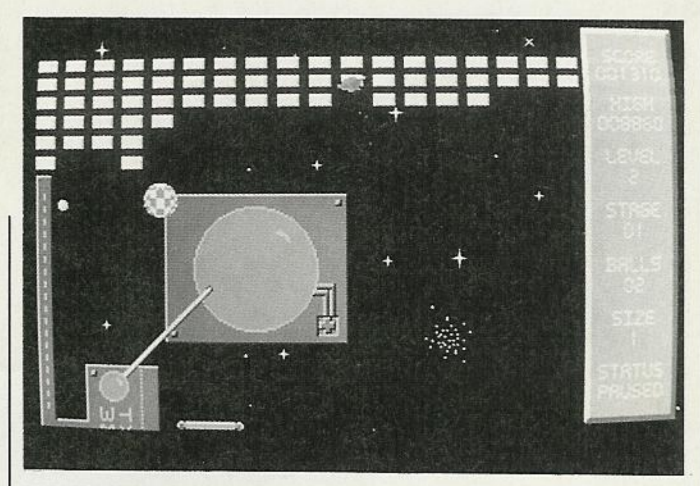
DEMOLITION

ANCO 1 Joueur
Système : Amiga

Premier Casse-Briques sur Amiga, Démolition, dans des décors très futuristes, aligne 6 rangée de briques uniformes. N'attendez pas qu'elles vous dévoilent un quelconque bonus, pour ça il faut chercher ailleurs, et plus précisément dans les OVNI qui traversent l'écran : le pacman, le poulet et le ballon Amiga donnent des points, le sigle Atari une 2e balle, et l'ennemi suprême (un losange turquoise très vite reconnaissable !) qui laisse une traînée de briques sur son passage...

Tous ces OVNI se dégomment avec le laser inclus dans la raquette, sauf la balle Amiga qui ne peut que rebondir.
Au départ, vous choisissez le niveau de rapidité de la balle et la grandeur de la raquette.
Défaut : la raquette se manie au joystick, qui est plus lent et moins précis que la souris.
Agrément : la sauvegarde du meilleur score pour chaque niveau.

GLOBAL 43%



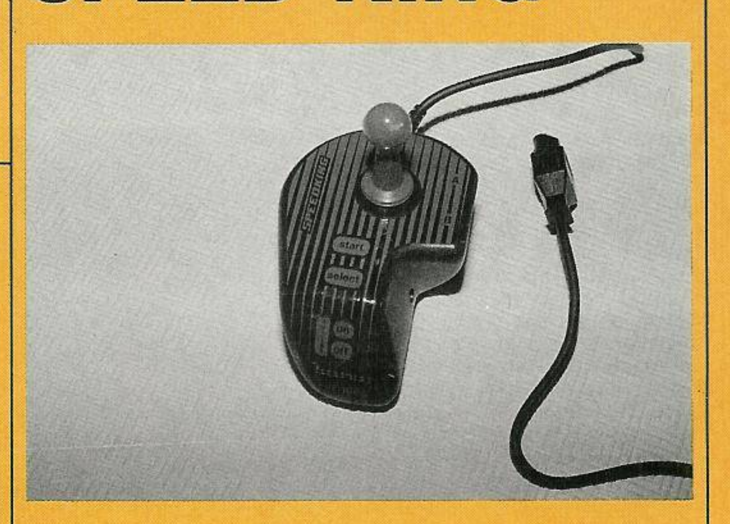
DEMOLITION Cent briques et des tuiles

Les joysticks, les imprimantes, les meubles, les interfaces de digitalisation sur ST et AMIGA, ainsi que tous les périphériques, voilà ce dont nous vous parlerons chaques mois, sur les pages consacrées au matériel du mois.

CONTROLE STICK

Pour des raisons bien compréhensibles de coûts de fabrication, la console SEGA est équipée à l'origine de petites manettes, quelque peu déroutantes, car bien différentes de nos joysticks habituels. SEGA a eu la bonne idée de fabriquer le **CONTROL STICK**, une nouvelle manette absolument géniale, qui s'adapte non seulement aux consoles **SEGA**, mais également à **tous les micros** ayant un port joystick standard. Le manche est d'une grande souplesse et les directions suivent toujours le mouvement de la main. La manette possède aussi l'énorme avantage de pouvoir se fixer sur un plan et convient donc parfaitement aux enfants et à leurs petites menottes. Les boutons de tirs sont faciles d'accès. Cette manette n'a, semble-t'il aucun défaut. Un doute subsiste, son prix ne nous a pas été communiqué.

SPEED KING



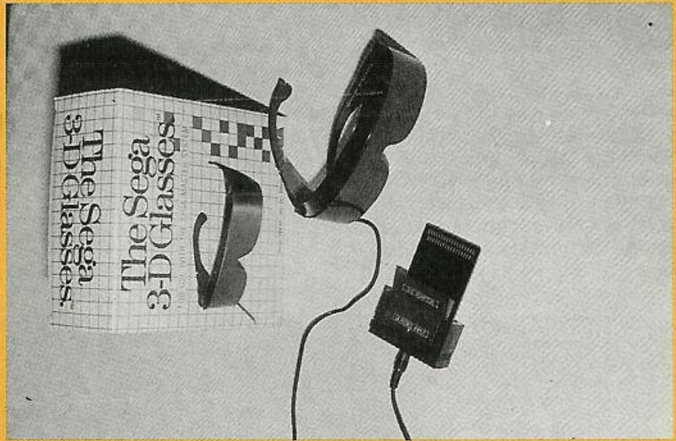
Connaissez-vous **SPEED KING** ? C'est le nom d'une fameuse course de motos sur c-64, c'est aussi un fameux joystick de KONIX avec lequel les scores d'enfer réalisés sur micros 8 bits et 16/32 bits ne se comptent plus. C'est un joystick qu'on tient parfaitement en main (sauf, peut-être pour les plus jeunes enfants). Sa fiabilité et son efficacité ne sont plus à prouver.
Sachez que SPEED KING de KONIX existe désormais également pour les consoles **NINTENDO** et **SEGA** ; voilà qui devrait combler de joie les possesseurs de ces deux machines.

TERMINATOR

Loriciels se lance dans les armes à feu. Ils viennent de commencer l'importation de grenades en provenance du Danemark. Celles-ci portent le nom de **TERMINATOR**. Ces grenades en boitier ABS incassable sont faciles à utiliser. Il suffit de brancher le cable de raccordement sur le port joystick de votre ordinateur. Vous aurez ainsi le joystick le plus original qui soit. La forme profilée assure à l'utilisateur une excellente prise en main. Le cordon et rétractable, ce qui permet aux amateurs de joystick sur table de jouer dans les conditions qu'ils préfèrent, les micro switchs utilisés permettent d'obtenir des réactions extrêmement rapides de l'ordinateur. Le prix de cette petite merveille devrait avoisiner les 150F.



3-D GLASSES



Des lunettes qui permettent de voir l'écran de jeu en trois dimensions ! Ce sont les **3-D GLASSES**. Elles sont commercialisées par SEGA et ne fonctionnent qu'avec certaines cartouches **SEGA MEGA CARTRIDGE** qui ont été réalisées dans ce but. Nous testons d'ailleurs une de ces cartouches dans le présent numéro (Missile Defense 3D). Les porteurs de lunettes de vue ne seront pas gênés, cet accessoire ayant une taille suffisante pour se superposer à l'autre monture. Après un certain moment d'adaptation, et bien que l'écran tremble un peu, l'effet rendu est absolument remarquable.
Le prix des 3-D GLASSES ne nous a pas été communiqué.

NOUVELLES VERSIONS

Dans cette rubrique, nous vous présentons des programmes:
- Qui ont déjà fait l'objet d'un test et qui viennent d'être adaptés sur une nouvelle machine;
- ou qui sont réédités sur une même machine, après avoir été améliorés par rapport à leur première sortie.
Une seule note "globale" est attribuée.

AIRBALL C. KIT

MICRODEAL env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

Microdeal, après le succès de Airball, a décidé de créer Airball Construction Kit afin de permettre à l'utilisateur de rentrer dans la peau d'un créateur. Vous pouvez construire vos propres tableaux. Deux possibilités sont proposées au chargement : soit jouer au jeu Airball, soit construire des nouveaux tableaux. Il vous est possible de placer les portes, les objets à trouver, les colonnes et bien d'autres choses. On peut changer tous les paramètres. Airball était déjà un jeu fabuleux, alors cette réédition ajoute une nouvelle dimension au jeu. Airball Construction Kit est une grande réussite.

Note : 92 %

GD. PRIX 500cc

MICROIDS env. 250F 1 ou 2 Joueurs
Système : ST

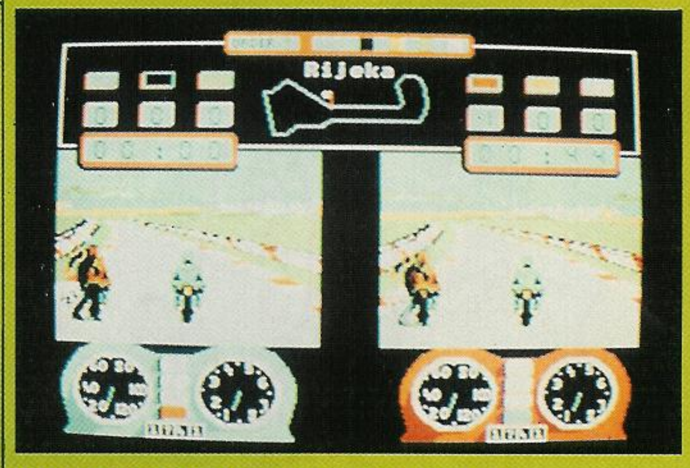
La précédente version de ce jeu souffrait de quelques défauts gênants. Je tiens à féliciter les programmeurs qui, avec intelligence ont su tenir compte des différents conseils afin d'améliorer leur produit. Ainsi, les pages d'options fonctionnent toutes maintenant à la souris, la présentation de la page de jeu a elle aussi été amélioré. Le jeu a maintenant une toute autre allure, beaucoup plus professionnelle. Il est possible de repérer sa propre position sur le plan du circuit, et le tableau indicateur de la vitesse enclenchée est enfin devenu lisible.

Note : 70 %

SCENARY DISK 11 FSII

SUBLOGIC env. 200F 1 Joueur
Système : ST

Ce nouvel additif pour le génial Flight Simulator II couvre une région très intéressante, puisqu'il va du nord du lac Huron au sud de Detroit, et qu'il y a donc des montagnes et les superbes chutes du Niagara. Cependant, il semblerait que certains points soient mal réalisés, comme la région montagneuse où de temps en temps les montagnes sont dans le ciel et touchent le sol par leur cîme. Bizarre de voir un tel bug chez Sublogic qui nous avait habitués à la perfection.
Note : 79 %



GRAND PRIX 500cc : Une nouvelle présentation

QUAND VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER ......
IL VOUS FAUT UN INTERLOCUTEUR SERIEUX !

MICRO VIDEO

vous présente les machines les plus folles de la rentrée.

POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES

Les nouveautés
Le hit-parade
Les promotions

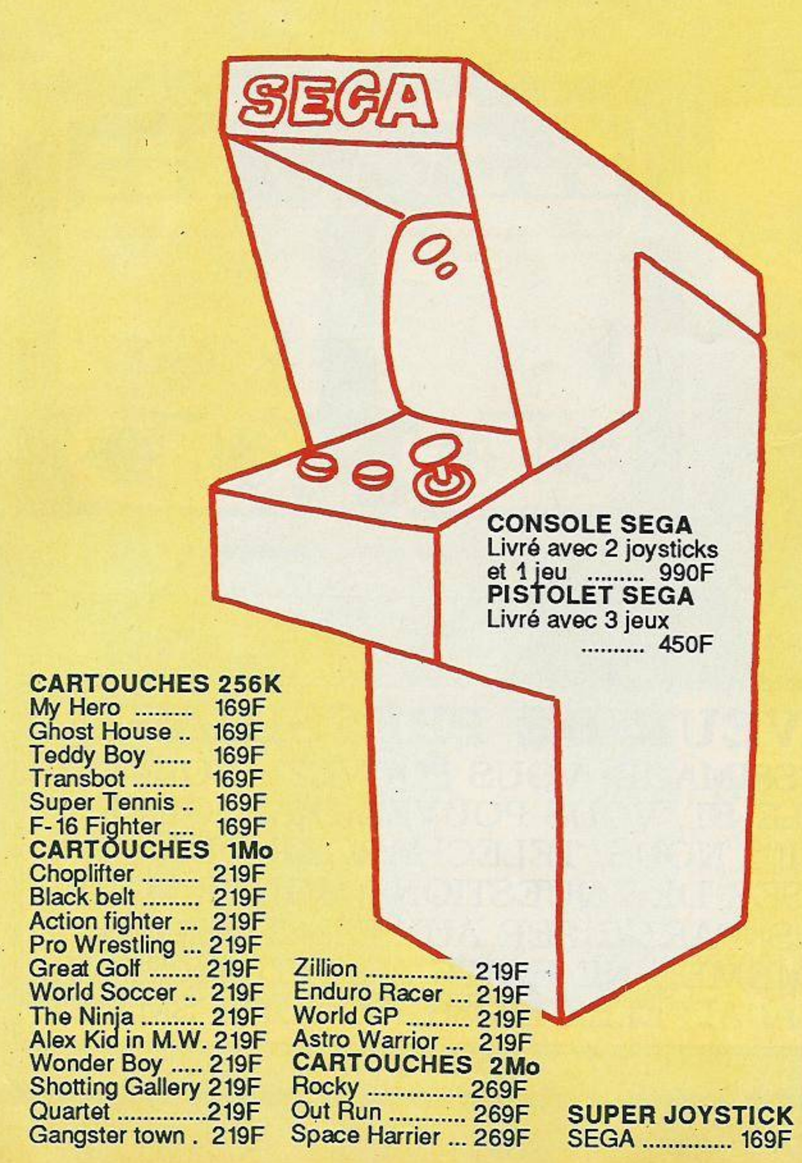
12 mois sur 12, nous nous occupons de micro-ordinateurs et de consoles de jeu. Allez vous de nouveau confiez l'avenir de votre machine à une grande surface ???

CARTOUCHES NINTENDO

Stack up	249F	Tennis	249F
Duck hunt	249F	Volley Ball	249F
Hoogan's Halley.	249F	Balloon fight	249F
Wild Gun man	249F	Clu Clu land	249F
Super Mario B.	249F	Ice Climber	249F
Exite Bike	249F	Pinball	249F
Match rider	249F	Kung fu	249F
Wrecking Crew .	249F	Urban Champion.	249F
Golf	249F	Donkey Kong	249F
Pro Wrestling	249F	Donkey Kong 3 ..	249F
Football	249F	Popeye	249F
Slalom	249F		



CONSOLE NINTENDO
Livré avec 2 manettes
et un jeu 1190F
CONSOLE DE LUXE
+ robot + Pistolet
+ 2 jeux 1990F
ROBOT 390F
PISTOLET 249F



CONSOLE SEGA
Livré avec 2 joysticks
et 1 jeu 990F
PISTOLET SEGA
Livré avec 3 jeux
.... 450F

CARTOUCHES 256K

My Hero	169F
Ghost House ..	169F
Teddy Boy	169F
Transbot	169F
Super Tennis ..	169F
F-16 Fighter	169F

CARTOUCHES 1Mo

Choplifter	219F
Black belt	219F
Action fighter	219F
Pro Wrestling	219F
Great Golf	219F
World Soccer ..	219F
The Ninja	219F
Alex Kid in M.W.	219F
Wonder Boy	219F
Shotting Gallery	219F
Quartet	219F
Gangster town .	219F
Zillion	219F
Enduro Racer	219F
World GP	219F
Astro Warrior	219F

CARTOUCHES 2Mo

Rocky	269F
Out Run	269F
Space Harrier	269F

SUPER JOYSTICK
SEGA 169F

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

Téléphones
(1) 42.01.83.66
(1) 42.01.24.30

Conditions de vente:
Prix spéciaux pour associations, clubs, comités d'entreprise.
Plusieurs formules de crédit possible.
Pour votre sécurité, la maintenance des appareils est assuré dans nos ateliers, ce qui vous assure les réparations les plus rapides.

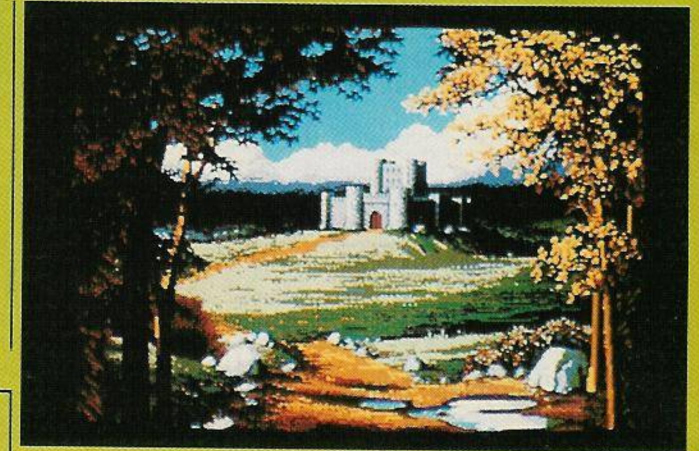
DEFENDER OF THE CROWN

CINEMAWARE env. 300F1 Joueur
Système : ST

Tout vient à point à qui sait attendre ! Après plusieurs fausses alertes, le voilà enfin sur ST, le fameux tube de Cinemaware. La version Amiga de Defender of the Crown avait émerveillé tout le monde par la beauté de ses graphismes, et avait fait vendre plus d'une machine ! L'adaptation ST était d'autant plus attendue que Cinemaware avait déjà réalisé le superbe SDI sur les deux ordinateurs.
Pour compenser l'infériorité graphique et sonore du ST, les programmeurs ont eu l'heureuse idée de corser la difficulté du jeu (on gagnait trop facilement sur Amiga), d'incorporer des nouvelles options au cours des batailles, de rendre visibles les niveaux de force des combattants dans le chateau, plus quelques autres détails. En somme, si le jeu y perd un peu de sa Grande Classe, il y gagne en revanche en intérêt. Une très bonne adaptation, et l'un des plus beaux programmes sur ST.

Note : 87 %

DEFENDER OF THE CROWN
Un chateau ennemi



MARBLE MADNESS

ELECTRONIC ARTS env 250F 1 ou 2 Joueurs
Systeme : ST

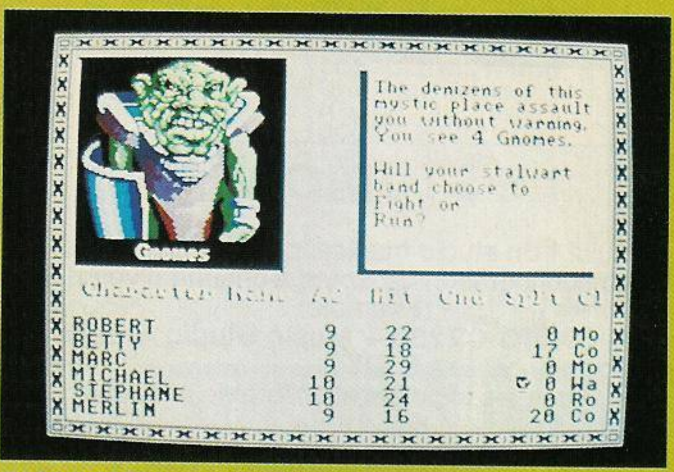
Longtemps attendu et annoncé de tous côtés, il est enfin arrivé sur nos écrans. La version Amiga était parfaite tant au niveau sonore que graphique. La version ST est un peu décevante, même si l'intérêt est resté à un bon niveau. Les graphismes ne sont pas aussi travaillés. Les couleurs sont pauvres et beaucoup moins chatoyantes que sur Amiga. Quant aux sons, ils sont nettement inférieurs. On remarque que le jeu est injouable à la souris et que l'emploi du joystick est indispensable. Les tableaux sont identiques. Le scrolling multidirectionnel est assez bon. En conclusion, nous sommes un peu déçus par la version ST qui aurait pu être de bien meilleure qualité, mais quand même heureux de pouvoir enfin jouer à Marble Madness sur notre ST.

Note : 80 %



BARD'S TALE

ELECTRONIC ARTS env. 350F 1 Joueur
Système : ST



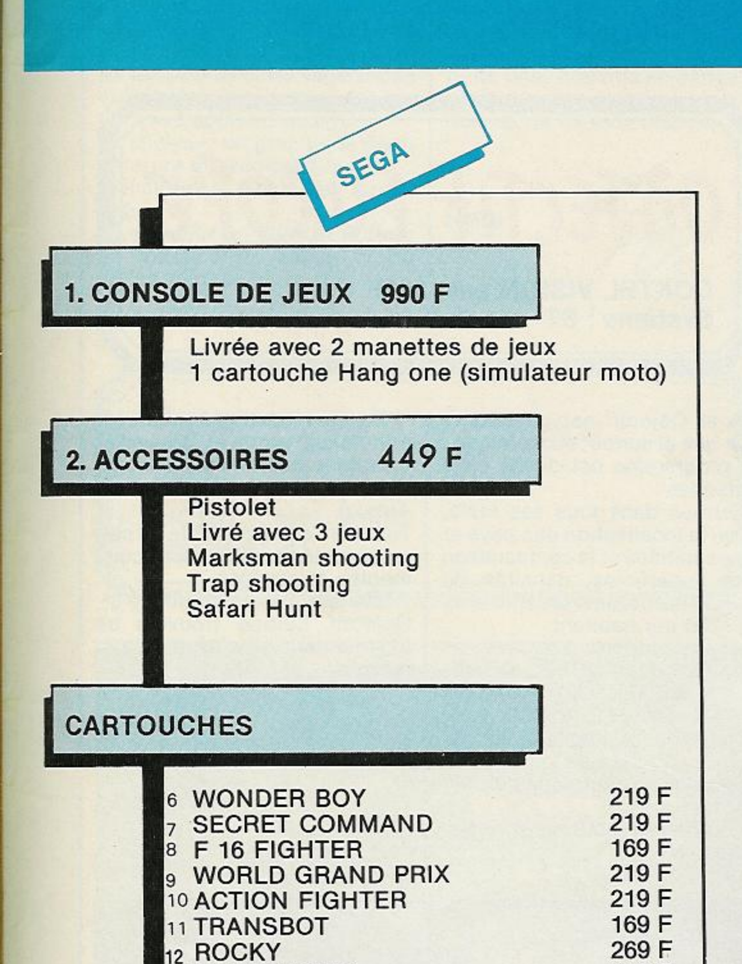
BARD'S TALE Le sourire du gnome

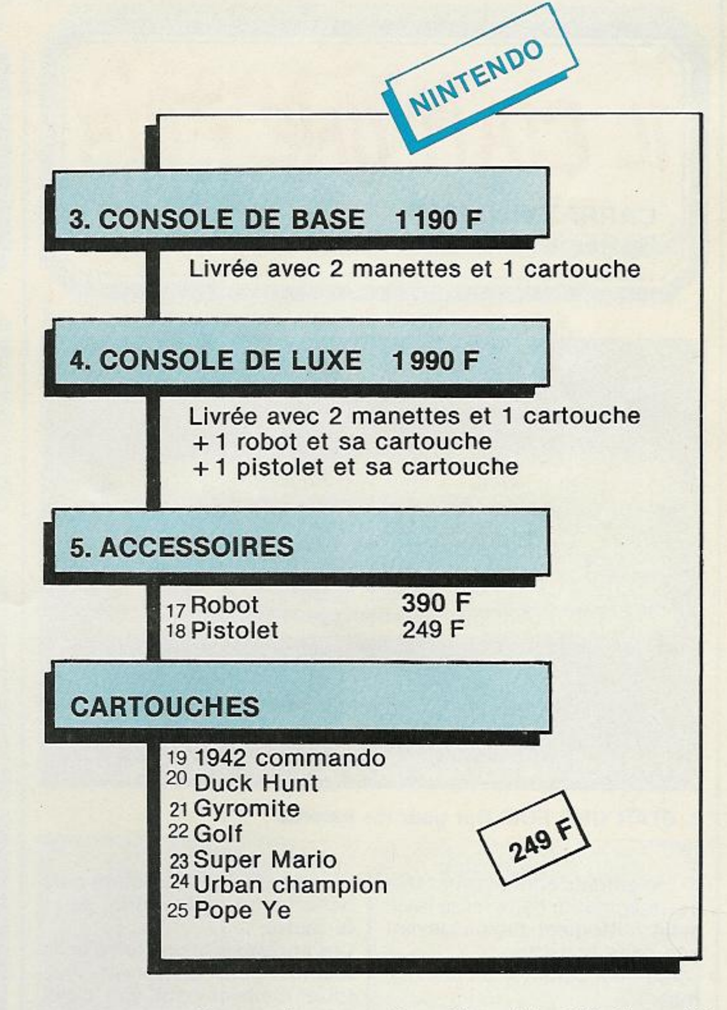
Bard's tale, un des fleurons d'Electronic Arts est arrivé sur ST. Que tous les amateurs de jeux de rôle se réjouissent, cette version (hormis la musique qui n'est pas stéréo) n'a rien à envier à l'Amiga. Notre équipe d'aventuriers, à choisir parmi les humains, nains, hobbits, elfes, semi-elfes, semi-orcs et gnome est toujours aussi sympathique et la ville de Sharae Brae toujours aussi peu acceuillante avec ses monstres aussi redoutables que laids.

Note : 94 %



NINTENDO - SEGA





De nombreux autres titres bientôt disponibles



Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

Frais de port logiciels 20 F .... F
Frais de port matériel 70 F .... F
.... F
Total .... F

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM
PRENOM
ADRESSE

TEL
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

carte bleue CB
Date exp. Signature



PEDAGO

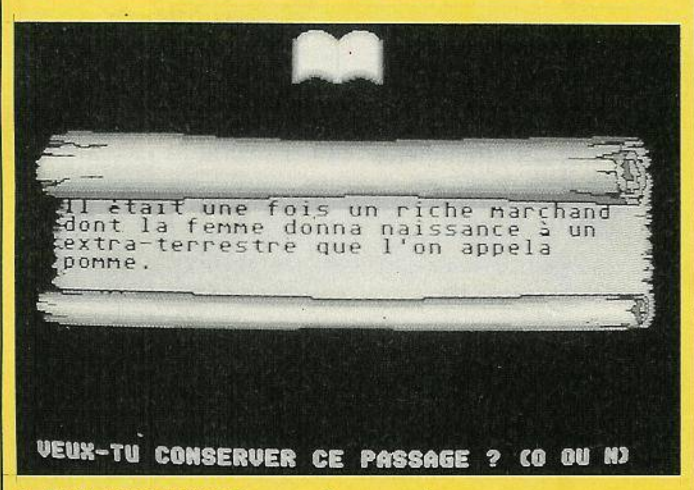
Si l'ordinateur est considéré comme une machine ludique, il est également un excellent support pédagogique.
Cette rubrique vous présente les nouveaux logiciels à tendance éducative. La note attribuée tient compte non seulement de l'intérêt pédagogique, mais aussi de la réalisation (présentation, graphisme, son) et de l'originalité du programme, un des facteurs les plus importants pour une complète réussite.

Voici la liste des *LOGICIELS PEDAGOGIQUES* testés dans ce numéro :

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
AU NOM DE L'HERMINE
ENIGME A OXFORD
GEOMETRIE
IL ETAIT UNE FOIS
JE COLORIE
JE DECOUVRE LES CHIFFRES ET LES LETTRES
MATHS 6e
OBJECTIF EUROPE
OBJECTIF FRANCE
OBJECTIF MONDE
VISA POUR HYDE PARK

IL ETAIT UNE FOIS

CARRAZ env. 200F
Système : ST



IL ETAIT UNE FOIS Dur pour les parents

Les enfants sont souvent très imaginatifs dans leurs jeux, mais nettement moins devant une page blanche :
- comment commencer une histoire ?
- quels mots choisir pour exprimer ses idées ?
« Il était une fois » libère l'enfant de toutes ces contraintes, tout en lui inculquant une trame de rédaction et un choix de personnages, de lieux, d'actions...
Le programme suggère des idées, qui peuvent être suivies ou non :
ex. : - Il était une fois... A : un roi, B : un pauvre bûcheron, C : un riche marchand... J : autre chose (Quel est ton choix ?)
- ... dont la femme donna naissance à un... (fils, lutin, extraterrestre, ...)
Les phrases s'inscrivent d'elles-mêmes pour composer l'histoire. Celle-ci peut être modifiée, enregistrée et imprimée.
« Il était une fois » est un logiciel attrayant qui trouvera son utilité en classe comme à la maison, et poussera les élèves de 8 à 14 ans vers la rédaction.

Note : 17/20

OBJECTIF EUROPE

COKTEL VISION env. 200F
Système : ST

Cet Objectif est géographique et surtout économique ; le programme est divisé en 4 épisodes :
-l'Europe dans tous ses états, avec la localisation des pays et des capitales et la comparaison des superficies, densités de population, taux d'urbanisation et PNB par habitant.
- les institutions européennes économiques (CEE, COMECOM, AELE, ACP), militaires (OTAN et PACTE de VARSOVIE) et les dirigeants de la CEE (Conseil des Ministres, Commission et Parlement Européens, Cours de Justice).
- l'Europe agricole et ses principales régions.
- l'Europe industrielle : charbon, principaux ports et nouvelles industries (notamment la coopération dans les projets Ariane et Airbus).
Tout cela est agrémenté de cartes colorées et d'exercices commentés et corrigés.
Dédié aux élèves de 4e et 3e, Objectif Europe trouvera sa place autant en classe qu'à la maison.

Note : 13/20



OBJECTIF EUROPE L'Europe agricole

OBJECTIF MONDE 1

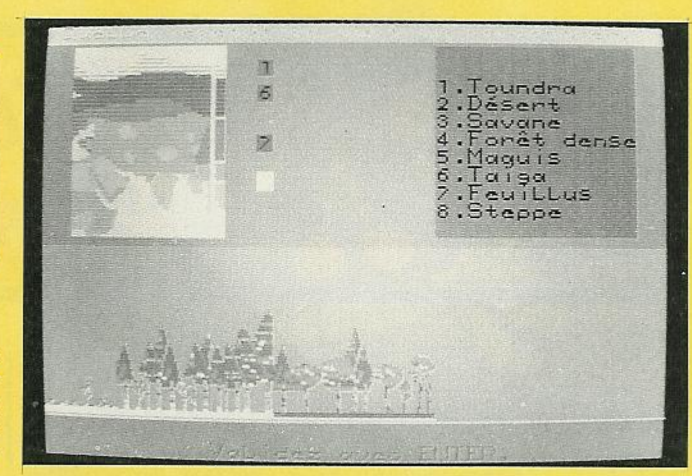
COKTEL VISION env. 200F
Système : ST

Vous devenez dans cette histoire, un reporter qui prépare le tournage d'un film sur les milieux naturels.
Un test de connaissances générales évalue votre niveau. Vous devez ensuite situer sur une carte les différentes régions du monde à votre équipe, et repérer les climats et les végétations suivant les couleurs.
On vous apprend aussi :
- à analyser un graphique (température et précipitations)
- l'incidence du climat sur la nature
- à associer la faune et la flore en fonction du climat et du milieu naturel.

Un dernier test, guidé par des corrections commentées, permettra de voir si la leçon a bien été assimilée. Et, en cas de besoin, une aide est dispensée.

Objectif Monde peut être utilisé en classe ou à la maison par des élèves de 6e. Si son côté éducatif ne peut être mis en cause, il n'est par contre guère plus attirant qu'un livre de classe.

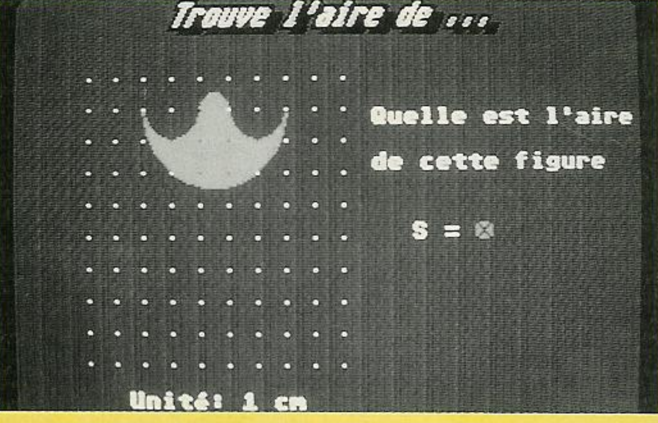
Note : 13/20



OBJECTIF MONDE

MATHS 6ème

MICRO C env. 200F
Système : ST



MATHS 6e

Faites de vos petits ânes, de vrais cracks en Maths !
Au menu :
- Les quatre opérations (qui nécessitent quand même papier et crayon pour leurs résolutions)
- calculs sur les fractions (simplification et opérations)
- calculs d'aires (tableaux à compléter, surfaces géométriques à calculer ou à tracer en fonction des données)
- suites proportionnelles
- pourcentages (problèmes)
- symétrie orthogonale
- sommes et différences dans Z (tableaux à compléter)

Cet ensemble d'exercices est complet et bien présenté ; pour certains, les règles sont rappelées en cas d'échec. Un bon logiciel.

Note : 15/20

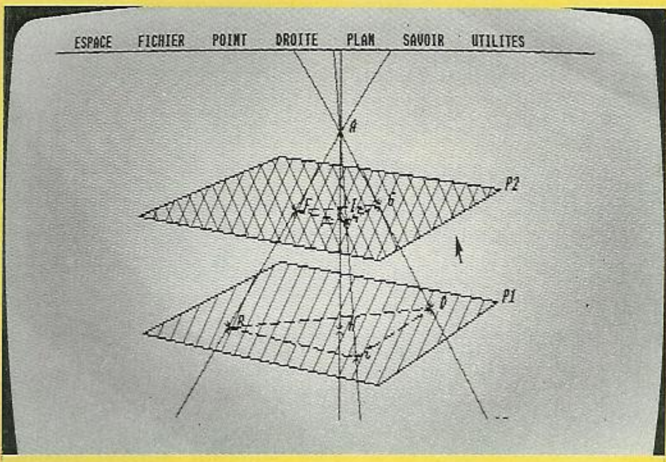
GEOMETRIE

MICRO C env. 200F
Système : ST

Logiciel de démonstration de dessins géométriques et de création de figures. Trois options :
- Dessins géométriques dans le plan avec points, droites, segments, médianes, cercles, droite de Euler.
- Etude des transformations dans le plan, avec similitude, translation, homothétie, symétrie.
- Dessins géométriques dans l'espace : points, droites (parallèles, perpendiculaires et coplanaires), intersections, barycentre.

Vous pouvez visualiser les coordonnées des points, savoir la position d'une droite par rapport à une autre, la distance entre 2 points, entre un point et une droite ou un plan.
Les figures dessinées peuvent être imprimées sur papier, assorties d'un commentaire (jusqu'à 150 caractères).
Le programme est avant tout un support de cours, et pour être utile à l'élève, il serait préférable qu'il soit commenté par un professeur, car il ne contient aucune explication ni exercice d'application. Bien que les tracés soient précis, (moyenne ou haute résolution du ST), on aurait préféré l'utilisation de couleurs ou l'emploi de plusieurs épaisseurs de traits pour les rendre plus lisibles.

Note : 08/20



GEOMETRIE Les schémas sont malheureusement confus

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

COKTEL VISION env. 200F
Système : ST



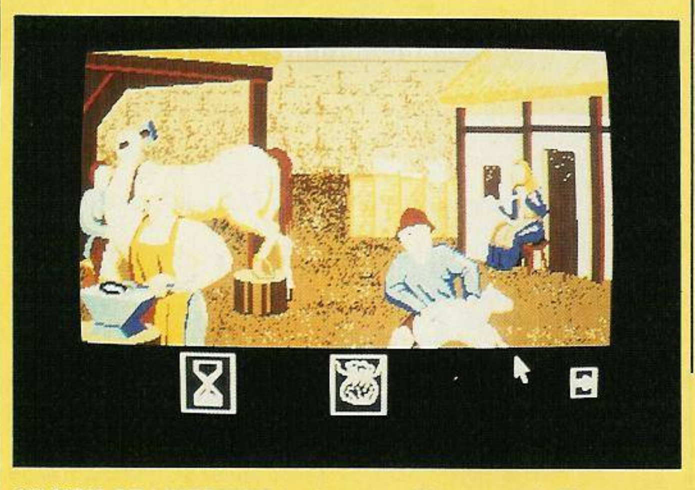
A LA DECOUVERTE DE LA VIE
L'intérieur d'un œuf

A la découverte de la vie emmène les enfants de 6e et 5e en promenade dans différents milieux naturels :
- à la ferme, où ils verront comment se reproduisent deux espèces d'animaux : la grenouille, un batracien, avec les différentes phases de sa métamorphose, et la souris, un mammifère rongeur. Ils étudieront la digestion de la vache et la composition d'un œuf.
- dans la forêt, ils apprendront l'importance de l'oxygène, les besoins nutritifs des végétaux (arbres, fougères, champignons) et feront connaissance des prédateurs.
- au jardin, ils découvriront l'escargot, la formation du haricot et la transformation d'une fleur en fruit.
- à la mer, ils aborderont les différentes espèces d'algues, ainsi que la constitution de la moule et du crabe. Le but de cet éducatif de biologie est de donner à l'enfant quelques notions de base indispensables à la bonne compréhension du règne animal et végétal : la nutrition, la reproduction, la respiration ou la locomotion. Il est agrémenté de shémas colorés, de courts textes et de questions qui lui permettront de tester ses connaissances.

Note : 15/20

AU NOM DE L'HERMINE

COKTEL VISION env. 200F
Système : ST



AU NOM DE L'HERMINE Le forgeron, l'écuyer et la fileuse

Nous sommes en l'an 1249, vous êtes un espion à la solde du seigneur Enguerrand. Celui-ci convoite depuis longtemps le domaine de son voisin le seigneur Gaudri. Profitant de ce que ce dernier soit parti en croisade, vous devez vous introduire dans son chateau-fort pour y recueillir un maximum d'informations sur les hommes, les vivres, les armes... enfin, tout ce qui aidera votre seigneur à préparer un siège.
Le chateau est fidèlement reconstitué, tous les personnages typiques du Moyen-Age (écuyers, serfs, forgerons, troubadours...) sont à leur tâche.
A l'aide d'une bourse bien garnie, vous savez délier les langues.
Tout ce petit monde vous informera sur les habitudes de l'époque :
- la vie quotidienne (mobilier, vêtements, jeux, artisanat...)
- la vie guerrière (attaques, tournois, garde...)
- la nourriture (chasse, pêche, culture...)
Vous visiterez tous les coins du domaine, et vivrez une aventure aussi passionnante qu'instructive.
Coktel Vision nous gratifie d'un programme éducatif comme on les apprécie : des graphismes de toute beauté, un sujet simple et original. Loin d'être destiné à une tranche d'âge bien définie, Au Nom de l'Hermine devrait plaire à tous, venant rappeler ou compléter agréablement ce qui aura pu être appris à l'école.
Un Must.

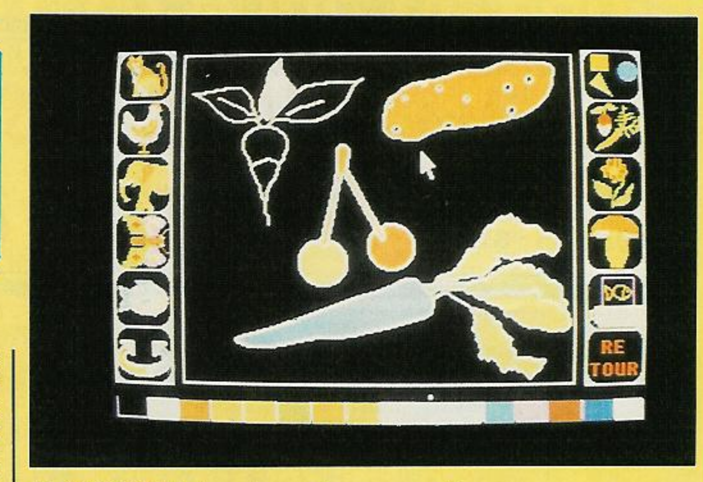
NOTE : 20/20

JE COLORIE

CARRAZ env. 200F
Système : ST

Enfin un logiciel destiné aux informaticiens en bambinette (ou presque). Une sélection de 18 dessins très simples, et une palette de 16 couleurs permettent à l'enfant de peindre sans bavure. Il est possible d'imprimer les dessins, et ainsi d'obtenir des feuilles de coloriage. L'idée est bonne, mais trop limitée. Le logiciel aurait pu proposer un éventail d'images plus important (quitte à les mettre sur une deuxième disquette), par exemple une série un peu plus 'fouillée', qu'on aurait sélectionnée en fonction des aptitudes de l'enfant et de ses progrès ; ou des thèmes (contes, chansons célèbres...). Ceci aurait donné au jeu un peu plus de consistance, et une plus grande longévité.

Note : 11/20



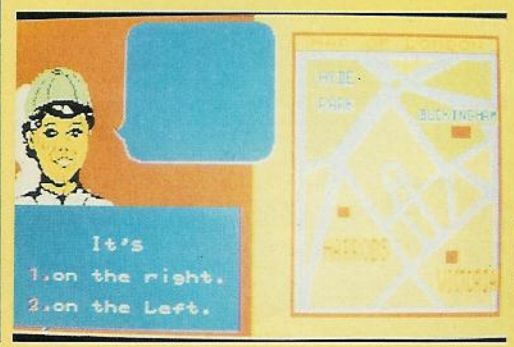
JE COLORIE Vraiment pour les tous petits

VISA POUR HYDE PARK

COKTEL VISION env. 200 F
Système : ST

Vous voilà téléporté en Angleterre, seul, sans argent, ne parlant pas ou peu l'anglais. Débrouillez-vous pour retrouver le billet d'avion qui vous ramènera vers la France. Bien vite, un petit garçon arrive, ne demandant qu'à dialoguer et à vous conduire. Il vous présente à sa famille, vous accompagne à Londres, et avec lui vous suivez la piste du billet. Les dialogues sont simples ; vous choisissez entre plusieurs phrases celle qui convient, ou vous demandez de l'aide. Dans ce cas, une courte leçon vous informe sur le sujet abordé. Pour la pratique, une cassette audio accompagne le programme, et permet de s'entraîner à la prononciation. L'élève doit donc prévoir un walkman ou un magnétophone pendant qu'il suit la leçon.
Visa pour Hyde Park est destiné aux débutants ; les graphismes sont très jolis, style bande dessinée, dignes du ST. L'aventure est tout de même un peu courte.

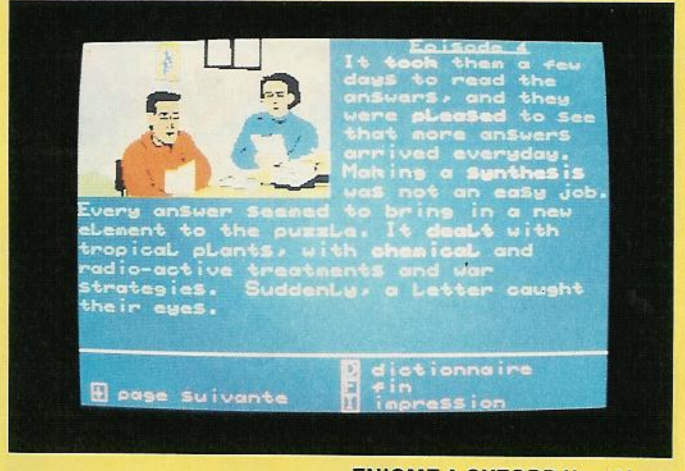
Note : 13/20



VISA POUR HYDE PARK Le ticket n'est pas loin

ENIGME A OXFORD

COKTEL VISION env. 200F
Système : ST



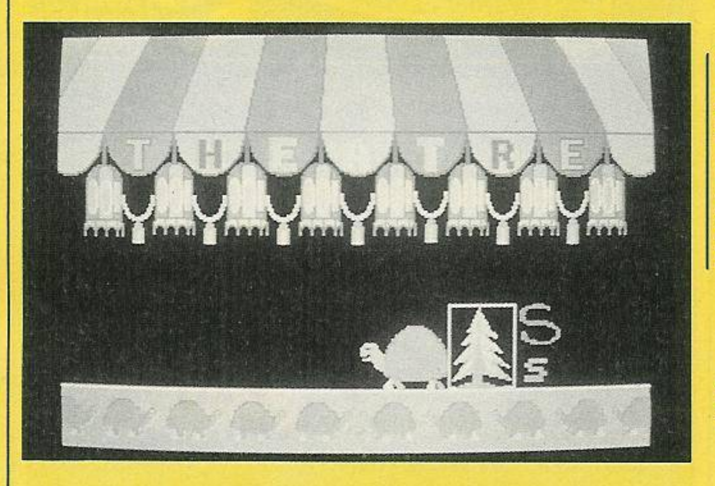
ENIGME A OXFORD Une découverte inattendue pour Jonathan

Jonathan est étudiant à l'Université d'Oxford. Alors qu'il examine des microfiches à la bibliothèque, il s'aperçoit que le document qu'il déchiffre est un faux ! Le voilà plongé dans une affaire d'espionnage qu'il résoudra avec brio.
Cette énigme anglaise divisée en 4 chapitres est prétexte à un approfondissement de la langue. Chaque page de texte est joliment illustrée et un dictionnaire peut être consulté à tout moment.
A la fin d'un chapitre, une série d'exercices suivent : sur la compréhension du texte, sur les points de grammaire (groupe verbal, groupe nominal et syntaxe) et sur le vocabulaire. Une note est attribuée à chaque discipline ; si l'une d'elles est trop faible, l'ordinateur y reviendra.
On termine par un mots-croisés, pour lequel on peut demander des indices en cas de besoin.
Cet éducatif bien conçu ne rebutera pas les élèves de la 4e à la 2e. Une cassette audio contenant le texte de l'histoire est fournie. A noter également la possibilité d'utiliser une imprimante.

Note : 16/20

JE DECOUVRE LES CHIFFRES ET LES LETTRES

CARRAZ env. 200F
Système : ST



JE DECOUVRE LES CHIFFRES ET LES LETTRES L'infatigable tortue

Voici 2 jeux éducatifs destinés à apprendre, aux petits de 4 à 7 ans, l'alphabet et les chiffres de 0 à 9.

Les chiffres : l'écran est séparé en deux. A droite, l'enfant choisit un nombre sur un pavé numérique. A gauche, des petits dessins apparaissent, correspondant au chiffre choisi. Une variante donne l'inverse : les dessins s'inscrivent et l'enfant doit déterminer leur quantité.

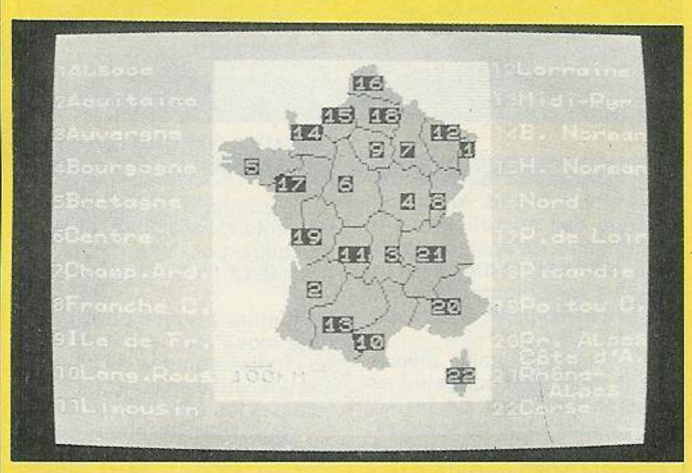
Les lettres : sur la scène d'un théatre, une tortue traine un objet et son initiale. Suivant l'option choisie, on peut faire défiler les lettres, ou choisir au clavier la lettre qui sera représentée sur scène, ou encore, écrire l'initiale ou le nom du dessin que la tortue apporte.

Ce logiciel aux dessins variés plait beaucoup aux jeunes écoliers.

Note : 17/20

OBJECTIF FRANCE

COKTEL VISION env. 200F
Système : ST



OBJECTIF FRANCE Les 22 régions, les connaissiez-vous ?

L'objectif de ce programme n'est pas seulement de vous apprendre la géographie, mais également l'économie et un peu d'instruction civique. Les 4 chapitres abordés traitent de :
-la France régionale : les 22 régions de France, ainsi que leurs institutions (conseil régional, commissaire de la République...)
-la France urbaine : les principales villes ; densité de population dans les régions.
-la France industrielle : les activités des régions (sidérurgie, chimie, textile...) et les secteurs les plus représentés (électronique, automobile, construction navale...)
-la France agricole : l'agriculture française au sein de la CEE et les activités regionales agricoles.
Le tout est ponctué d'exercices notés.

Objectif France est un éducatif assez complet ; malheureusement certaines couleurs sont mal choisies (le ST n'est pourtant pas avare de ce point de vue là !) et rendent la lecture difficile ; c'est dommage.

note **:** 11/20

VOUS PROGRAMMEZ EN ASSEMBLEUR, EN BASIC, EN C, EN PASCAL, EN COBOL, EN LOGO, EN FORTRAN, EN LISP, EN MODULA 2, EN PROLOG, EN APL, SUR AMIGA OU SUR ATARI? ENVOYEZ-NOUS VOS LISTINGS AVEC UN MODE D'EMPLOI SUR DISQUETTE. LES LISTINGS PUBLIES SERONT RECOMPENSES!

AMIGA: DES "NOUVEAUTES" PAR MILLIERS...

Le Père Noël aura décidément bien du travail en cette fin d'année, et sa hotte risque d'être monopolisée par les produits Amiga qui commencent à déferler. Nous lui livrons ci-dessous la liste des logiciels par rubrique et de divers accessoires, disponibles en France dès maintenant ou d'ici fin décembre. Impossible d'avoir plus de détails pour l'instant, certains n'ont même pas encore de prix (mention N.R.), et nous n'avons pas couvert quantité de produits non encore importés. Les prix sont donnés à titre indicatif.

GRAPHISME

- AEGIS DRAW PLUS - Dessin 2D 1530 F
- AEGIS IMPACT - Graphismes commerciaux avec animation et sortie Palette Polaroid. 1400 F
- AEGIS ANIMATOR - Animation. N.R.
- ANALYTIC ARTS - Dessin haute résolution fractal. 1200 F
- BORNE INTERACTIVE - Défilement d'images (jusqu'à 1000) avec 8 modes d'apparition paramètrables et édition sonore. 1600 F
- BUTCHER II - Utilitaire de conversion et de manipulation d'images. Multi-formats, français. N.R.
- CALLIGRAPHER - Editeur de fontes. PAL et français. N.R.
- CINEMASCOPE - Animation d'images. 650 F
- DELUXE PAINT II - Dessin... N.R.
- DELUXE VIDEO - Animation et titrage. 1050 F
- DEPLIANT INFORMATIQUE - Slideshow PAL, vingt images, éditable en temps réel, insert texte et images minitel. 1100 F
- DIGIPAINT - Dessin et coloriage 4096 nuances. N.R.
- DIGIVIEW PAL - Digitaliseur vidéo. 2000 F
- DYNAMIC CAD - Dessin technique pro. 4500 F
- INTERCHANGE - Convertisseur d'images Sculpt 3D/Videoscape. 500 F
- PAGE FLIPPER - Animation type BD, en IFF. 1500 F
- PRISME - Utilitaire de dessin 3D, type Ray-tracer. 790 F
- SCULPT 3D - Dessin 3D, Ray-tracing, multi-formats. 1300 F
- SILVER - Dessin/peinture, animation 3D, PAL. 1800 F
- TV SHOW - Effets vidéo. 1290 F
- TV TEXTE - Générateur de titrage avec polices, PAL et IFF. 1290 F
- VIDEOSCAPE 3D - Animation 3D. N.R.
- XCAD - Dessin technique pro. 4500 F

MUSIQUE

- AEGIS AUDIO MASTER - Editeur d'échantillons pour le chip interne, non Midi. N.R.
- AEGIS SONIX - Séquenceur 8 pistes dont 4 pour le chip interne, plus synthé analogique Midi 4 voix. N.R.
- AUDIO MASTER. 350 F
- DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET - Midi, écriture pas à pas, édition et impression de partitions, compatible Soundscape. 800 F
- INSTANT MUSIC - Musique 4 voix, écriture de partitions. 300 F
- MUSIC MOUSE - Séquenceur pas à pas 8 pistes, chip interne. N.R.
- MUSIC X - Séquenceur temps réel et pas à pas, éditeur de sons, synchronisable SMPTE. N.R.
- PERFECT SOUND - Digitaliseur sonore stéréo. N.R.
- SOUNDSCAPE PRO MIDI STUDIO - Séquenceur 16 pistes, entièrement modulable. 2000 F
- SOUNDSCAPE SAMPLER - Echantillonneur, entrée micro. 2000 F
- STUDIO MAGIC - Séquenceur Midi 16 pistes + son interne. N.R.
- TEXTURE - Séquenceur Midi 24 pistes. 2000 F
- VERY VIVID - Déclenchement Midi par caméra vidéo. N.R.

HARD ET ACCESSOIRES

- GENDER CHANGER - Adaptateur Digiview pour Amiga 500. 300 F
- 2 GENLOCKS DISPONIBLES.
  - A partir de vidéo composite: 6500 F
  - A partir de RVB et composite: 9900 F
- IMPRIMANTE SHARP A JET D'ENCRE - 60 nuances environ. 16.500 F
- INTERFACE MIDI "DATEL ELECTRONIQUE" - Transforme le port RS 232 en ports Midi: un In, un Thru, trois Out. N.R.
- INTERFACE DISQUE DUR SCSI pour l'Amiga 2000 - Permet de raccorder juqu'à 7 périphériques. N.R.
- INTERFACE PAL - Transforme le RVB en PAL.
  - "A 521" pour le 500. 190 F
  - "A2032" pour le 2000. 790 F
- MONITEURS MITSUBISHI "HAUTE REMANENCE" - Suppriment le scintillement du mode interlacé.
  - 14 pouces. 18.900 F
  - 20 pouces. 26.900 F
- PALETTE POLAROID. 34.400 F
- SCANNER HAWK CP 14. 16.000 F
- TABLETTE GRAPHIQUE CRP. 4500 F

LIVRES

Tous ces livres sont édités par Micro-Application.

- BIEN DEBUTER AVEC VOTRE AMIGA 500. 149 F
- TRUCS ET ASTUCES AMIGA. 199 F

En prévision:
- LANGAGE MACHINE AMIGA (début janvier). 149 F
- LA BIBLE AMIGA (800 pages, premier trimestre 88). 249 F

BUREAUTIQUE

- MAXIPLAN 500 - Tableur pro et base de données. 1690 F
- PAGE SETTER - PAO. N.R.
- PROFESSIONAL PAGE - PAO. N.R.
- PROWRITE - Traitement de textes avec fontes. 1290 F
- SUPERBASE - Base de données - 990 F
- SUPERBASE PRO - Idem, en beaucoup plus puissant. 2450 F
- VIZAWRITE - Traitement de texte. 1300 F

En prévision:
- DATAMAT et PROFIMAT.

LANGAGES ET UTILITAIRES

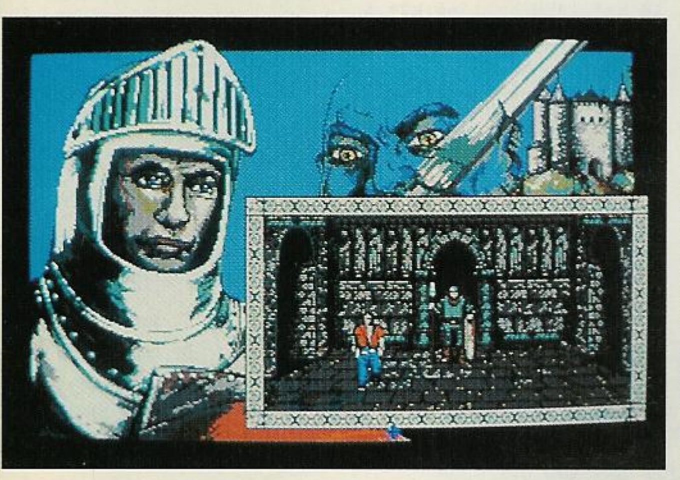
- AMIGA TAP - Apprentissage frappe au clavier. Français. 495 F
- APL 68000. N.R
- ASSEMBLEUR. 600 F
- COMPILATEUR BASIC. 1500 F
- EMULATEUR C64. 600 F
- LATTICE C (METACOMCO). 2000 F
- SHELL. 430 F
- TOOLKIT METACOMCO. 340 F

INFOGRAMES



Infogrames nous prépare un superbe cadeau de Noël. En effet, trois logiciels et un seul héros, **BOB MORANE**, oui, l'aventurier de tous les dangers est parmi nous. Il arrive dans un super package avec un roman, une B. D. et tout et tout. La première aventure vous emmène dans la jungle, le second se passe dans l'espace intersidéral, et le dernier (non, pas vraiment le dernier car toute une série suivra courant 1989) nous renverra au moyen-âge. Ne les manquez pas car pour le prix de deux vous aurez droit au troisième gratuit.





PYRAMIDE

Voici un programme en Basic Amiga inspiré du célèbre Q*Bert.
Le principe? Vous le connaissez: il faut diriger votre petit personnage sur une pyramide; bien entendu, le moindre contact avec un monstre vous sera fatal! Le but de chaque tableau est de blanchir toutes les pierres de la pyramide. Vous guidez notre héros au joystick; il ne se déplace qu'en diagonale.
Ce listing est le premier d'une longue série. Vous aurez bientôt des programmes en C, en assembleur et en bien d'autres langages. Vous pouvez nous envoyer vos propres programmes, nous nous ferons une joie de les publier!

```
setup:
CLEAR ,25000
CLEAR ,65536&
SCREEN 1,320,320,2,1
WINDOW 1,"",(0,0)-(311,25),16,1
WINDOW 2,"",(0,0)-(311,185),16,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 3,1,1,1
PALETTE 2,.8,0,.93
PALETTE 1,0,.93,.87

DIM b(12,7),c(80),f(80)
sp=.25:lev=1:hs=0:RANDOMIZE TIMER
CLS:LOCATE 4,8:COLOR 2,0
PRINT "P Y R A M I D - P O W E R"
COLOR 3,0:LOCATE 10,1:GOSUB player
PRINT  "The object of this game is change the"
PRINT  "color of all the cubes while avoiding"
PRINT  "The bouncing rocks and creatures.  Use"
PRINT "joystick #2 to move.  For a fast trip"
PRINT  "up, use the elevators.  Be careful not"
PRINT  "to fall off the edges."
GOSUB creatureshape
GOSUB button

restart:
CLS:LOCATE 4,10:PRINT "Player:":PUT(150,20),a
LOCATE 8,10:PRINT "Creature:":PUT(155,50),q
LOCATE 12,10:PRINT "Rock:":CIRCLE(158,92),5,3
PAINT (158,92),3,3:LOCATE 16,10
PRINT "Elevator:":LINE(165,123)-(185,112),3
LINE-(205,123),3:LINE-(185,134),3:LINE-(165,123),3
GET(151,87)-(164,97),c:GET(164,111)-(206,135),f
GOSUB button

readdata:
RESTORE:FOR z=1 TO 7:FOR z1=0 TO 12
READ b(z1,z):NEXT z1,z

start:
CLS:z1=0:FOR z=190 TO 40 STEP -26
FOR z3=70+z1*15 TO 220-z1*15 STEP 30
LINE(z3,z)-(z3,z-18),3:LINE-(z3+15,z-27),3
LINE-(z3,z-36),3:LINE-(z3-15,z-27),3:LINE-(z3,z-18),3
LINE-(z3,z),3:LINE-(z3+15,z-9),3:LINE-(z3+15,z-27),3
LINE(z3,z)-(z3-15,z-9),3:LINE-(z3-15,z-27),3
PAINT(z3+7,z-9),1,3:PAINT(z3-7,z-9),2,3
NEXT:z1=z1+1:NEXT

x=6:y=1
GOSUB playerxy
j=7:k=2:j1=.5:k1=-.5:k2=1.5
PUT(49+j*15,23+(k-1)*26),c
g=6:h=5:g1=0:h1=0
PUT(50+g*15,13+(h-1)*26),q
f1=11:f2=5
PUT(f1*15+56,5*26-3),f
PUT(27,5*26-3),f
checksquares:
 IF x<>INT(x) OR y<>INT(y) THEN
 GOSUB move
 IF k1=1 THEN gameover
 END IF
 IF sq=21 THEN finished
IF x<>INT(x) OR y<>INT(y) THEN rock
LOCATE 1,1:PRINT "Score:"score
LOCATE 1,32:PRINT "Level:"lev

IF STICK(2)<>0 AND STICK(3) <> 0 THEN
GOSUB move
IF k1=1 THEN gameover
END IF

rock:
PUT(49+j*15,23+(k-1)*26),c
IF k=INT(k) AND k1=1.5 AND j=INT(j) THEN
j1=INT(3*RND(1))-1:j1=j1/2
k1=-.5:k2=k-.5:SOUND 126,2
END IF
IF j1=0 THEN j1=-.5
IF j=x AND k=y THEN
GOSUB creaturerock
IF k1=1 THEN gameover
END IF
j=j+j1:k=k+k1:IF k=k2 THEN k1=1.5
IF k=8 THEN k=1:j=6:k2=.5
PUT(49+j*15,23+(k-1)*26),c

creature:
PUT(50+g*15,13+(h-1)*26),q
IF g<>INT(g) OR h<>INT(h) THEN creaturecont
IF g<x THEN g1=sp
IF g>x THEN g1=-sp
IF h>y THEN h1=-sp
IF h<y THEN h1=sp
IF h=y OR g=x THEN g1=0:h1=0
IF g=x AND h<y THEN
h1=sp:g1=(INT(3*RND(1))-1)*sp
IF g1=0 THEN g1=sp
END IF
IF g=x AND h>y THEN
h1=-sp:g1=(INT(3*RND(1))-1)*sp
IF g1=0 THEN g1=-sp
END IF
IF h=y AND g<x THEN
g1=sp:h1=(INT(3*RND(1))-1)*sp
IF h1=0 OR h+h1>6 THEN h1=-sp
END IF
IF h=y AND g>x THEN
g1=-sp:h1=(INT(3*RND(1))-1)*sp
IF h1=0 OR h+h1>6 THEN h1=-sp
END IF
creaturecont:
g=g+g1:h=h+h1
```

```
PUT(50+g*15,13+(h-1)*26),q
IF x=g AND y=h THEN
GOSUB creaturerock
IF k1=1 THEN gameover
END IF
GOTO checksquares
move:
GOSUB playerxy
IF x<>INT(x) OR y<>INT(y) THEN movecont
IF STICK(2)=1 AND STICK(3)=1 THEN x1=.5:y1=.5
IF STICK(2)=-1 AND STICK(3)=1 THEN x1=-.5:y1=.5
IF STICK(2)=1 AND STICK(3)=-1 THEN x1=.5:y1=-.5
IF STICK(2)=-1 AND STICK(3)=-1 THEN x1=-.5:y1=-.5
movecont:
x=x+x1:y=y+y1
IF x=INT(x) OR y=INT(y) THEN x1=0:y1=0
IF x=INT(x) THEN SOUND 880,1 ELSE SOUND 440,1
IF x=INT(x) AND b(x,y)=1 THEN
GOSUB rocky:PAINT(47+x*15,30+(y-1)*27),3,3
sq=sq+1:b(x,y)=0:GOSUB rocky
nn=1:GOSUB scorecalc
END IF
IF sq=21 THEN RETURN
IF x=INT(x) AND y=INT(y) AND b(x,y)=4 THEN
GOSUB rightelevator:nn=-1:GOSUB scorecalc
END IF
IF x=INT(x) AND y=INT(y) AND b(x,y)=5 THEN
GOSUB leftelevator:nn=-1:GOSUB scorecalc
END IF
IF x=INT(x) AND y=INT(y) AND b(x,y)=3 THEN
GOSUB edge:IF k1=1 THEN RETURN
END IF
IF (j=x AND k=y) OR (g=x AND h=y) THEN
GOSUB creaturerock
IF k1=1 THEN RETURN
END IF
IF y<1 THEN y=1:x=6:x1=0:y1=0
GOSUB playerxy
RETURN

rocky:
PUT(49+j*15,23+(k-1)*26),c
PUT(50+g*15,13+(h-1)*26),q
RETURN

rightelevator:
PUT(f1*15+56,5*26-3),f
z1=5:FOR z=11 TO 7 STEP -.25
GOSUB playerzz1
PUT(z*15+56,z1*26-3),f
z3=6-z1
SOUND z3*200,1
GOSUB playerzz1
PUT(z*15+56,z1*26-3),f
z1=z1-.25:NEXT
PUT(f1*15+56,5*26-3),f
x=6:y=1:RETURN

leftelevator:
PUT(27,5*26-3),f
z1=5:FOR z=0 TO 4 STEP .25
PUT(40+z*14,15+(z1-1)*26),a
PUT(z*15+27,z1*26-3),f
z3=6-z1
SOUND z3*200,1
PUT(40+z*14,15+(z1-1)*26),a
PUT(z*15+27,z1*26-3),f
z1=z1-.25:NEXT
PUT(27,5*26-3),f
x=6:y=1:RETURN

finished:
CLS:FOR z2=3 TO 0 STEP -1
z=13:z1=10
FOR z3=1 TO 11
LIST(155-z,100-z1)-(155+z,100+z1),z2,b
z=z+13:z1=z1+8
SOUND z*10,2
NEXT:NEXT
score=score+lev*1000:lev=lev+1
IF lev>2 THEN sp=.5
IF lev>7 THEN sp=1
sq=0:COLOR 3,0:ts=ts+21:GOTO readdata

creaturerock:
GOSUB playerxy:FOR z1=1 TO 20
x=x+SIN(z1)/5:GOSUB playerxy
SOUND 255,1
GOSUB playerxy:x=x-SIN(z1)/5
NEXT:k1=1:RETURN

edge:
z=y+.4:y1=-.2:IF x<6 THEN x1=-.12 ELSE x1=.12
edgecont:
IF z>6 THEN z=6
z=z+y1:x=x+x1:y1=y1+.03
PUT(52+x*14,11+(z-1)*26),a
SOUND z*180,1
PUT(52+x*14,11+(z-1)*26),a
IF z>6 THEN k1=1:RETURN
GOTO edgecont

gameover:
CLS:IF score>hs THEN hs=score
ts=ts+sq:LOCATE 6,9:PRINT"High Score:"hs
LOCATE 10,9:PRINT"You scored"score"points."
LOCATE 12,9:PRINT"You filled"ts"squares."
LOCATE 14,9:PRINT"You were on level "MID$(STR$(lev),2)"
LOCATE 20,4:PRINT"Do you wish to play again (Y/N)?"
key3:
z$=UCASE$(INKEY$)
IF z$="" OR (z$<>"Y" AND z$<>"N") THEN key3
IF z$="Y" THEN
score=0:lev=1:sq=0:ts=0:sp=.25:k1=0:GOTO readdata
END IF
GOTO quit

playerxy:
PUT(52+x*14,11+(y-1)*26),a:RETURN

playerzz1:
PUT(64+(z+1)*14,18+(z1-1)*26),a:RETURN

scorecalc:
score = score+nn*100*lev:RETURN
griddata:
DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,3,3,3
DATA 3,3,3,3,3,1,0,1,3,3,3,3,3
DATA 3,3,3,3,1,0,1,0,1,3,3,3,3
DATA 3,3,3,1,0,1,0,1,0,1,3,3,3
DATA 5,3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3,4
DATA 3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3
DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3

quit:
WINDOW CLOSE 2
WINDOW CLOSE 1
WINDOW 1,"Pyramid Power",,31,-1
CLEAR ,25000
END

player:
DEFINT a,q:l=87:DIM a(l):RESTORE player
FOR i=0 TO l:READ a$:a(i)=VAL("&h"+a$):NEXT:RETURN
DATA 13,15,2,3f8,0,ffe,0,1fff
DATA 0,3fff,8000,7fff,c000,e3f8,e000,ff1f
DATA e000,ffff,e000,ffff,e000,ffbf,e000,ff1f
DATA e000,ffff,e000,ffff,e000,fc07,e000,ffff
DATA e000,7fff,c000,3fff,8000,404,0,404
DATA 0,404,0,3c07,8000,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0

creatureshape:
l=87:DIM q(l):RESTORE creatureshape
FOR i=0 TO l:READ a$:q(i)=VAL("&h"+a$):NEXT:RETURN
DATA 11,15,2,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 380,0,fe0,0,fe0,0,47c4,0
DATA 1ff0,0,3ff8,0,3ff8,0,3ffa,0
DATA 3ffa,0,1fe0,0,2010,1c0,0,3e0
DATA 0,7f0,0,7f0,0,7f0,0,3e0
DATA 0,23e2,0,57f5,0,8ff8,8000,1ffc
DATA 0,1ffc,0,1ffc,0,3ffe,0,5ffd
DATA 0,9ffc,8000,9ffc,8000,8ff8,8000,ff8
DATA 0,13e4,0,2002,0,2002,0,0

button:
LOCATE 22,6:PRINT "Hit the fire button to play."
WHILE STRIG(3)=0:WEND
RETURN
```

TOP GEN

1 - BARBARIAN (PSYGNOSIS) ST / AMIGA

2 - TERRORPODS (PSYGNOSIS) ST / AMIGA

3 - KARATE KID II (MICRODEAL) ST / AMIGA

4 - AIRBALL (MICRODEAL) ST

5 - TONIC TILE (D3M) ST

6 - DEFENDER OF THE CROWN (CINEMAWARE) ST / AMIGA

7 - MEAN 18 (ACCOLADE) ST / AMIGA

8 - TEST DRIVE (ACCOLADE) AMIGA / ST

9 - ROGUE (EPYX) ST / AMIGA

10- CHESSMASTER 2000 (ELECTRONIC ARTS) ST / AMIGA

Je vote pour les dix jeux suivants (par ordre de préférence)

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL : ....

BULLETIN DE VOTE A RETOURNER A :
GENERATION 4, PRESSIMAGE
210 RUE DU FAUBOURG SAINT MARTIN
75010 PARIS

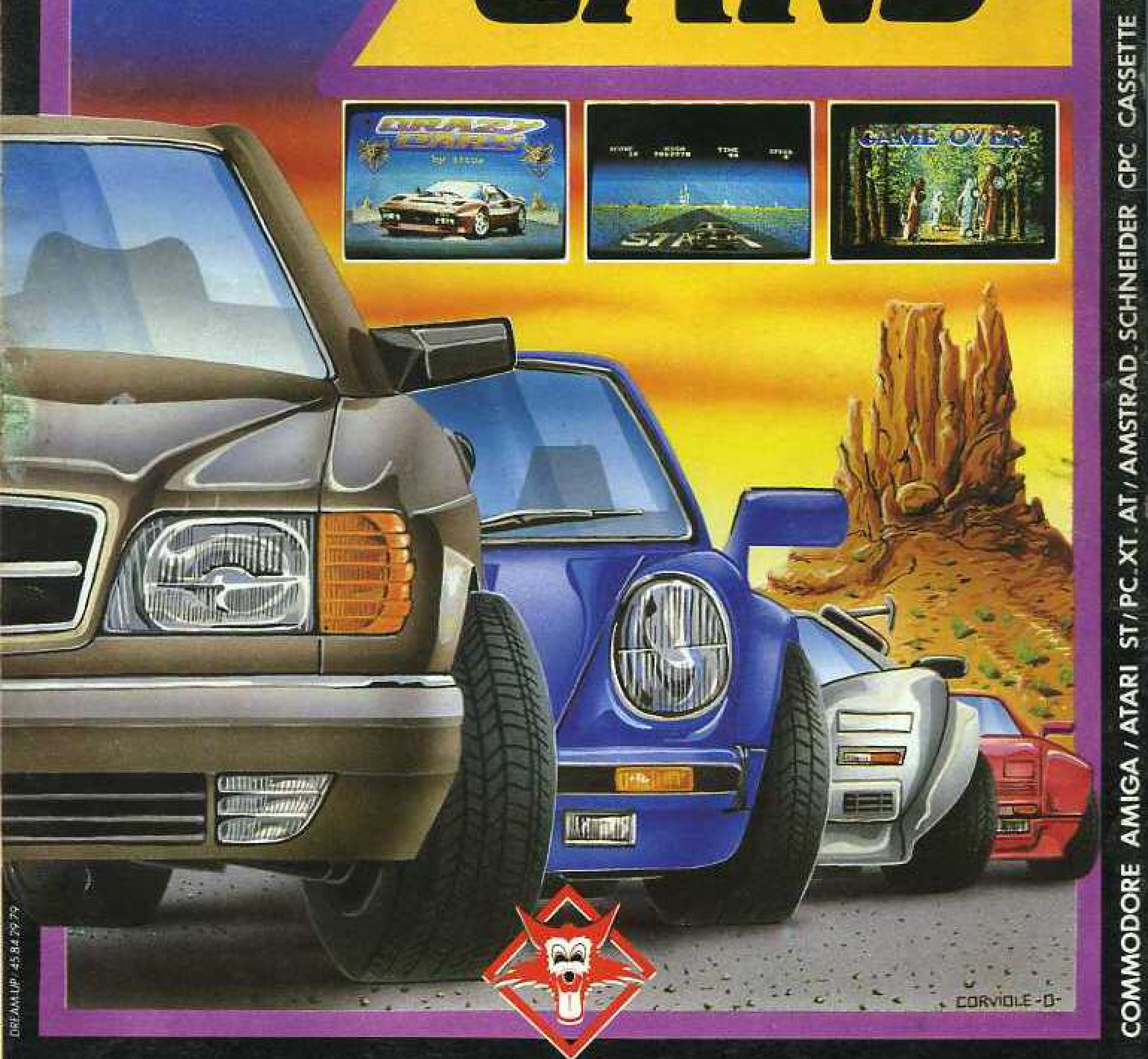
TOP GEN

Participez, vous aussi, à notre TOP GEN en votant pour vos jeux préférés sur Amiga ou sur Atari ST. Remplissez soigneusement le bulletin de vote ; dix réponses seront tirées au sort et les gagnants recevront le superbe *HOT BALL* de chez *SATORY* ! Alors, vite, à vos stylos !



M 2907 - 15 - 25,00 F
3792907025008 00150
Belgique : 190 FB - Canada : 6, 95 $C - Suisse : 7, 50 FS

CRAZY CARS



COMMODORE AMIGA / ATARI ST/PC.XT.AT/AMSTRAD SCHNEIDER CPC CASSETTE ET DISQUETTE

TITUS

163, AVENUE DES ARTS / 93370 MONTFERMEIL / FRANCE / TÉL.: 33 (1) 43.32.10.92 / FAX: 33 (1) 43.32.11.52